Nº 7
275 ptas.

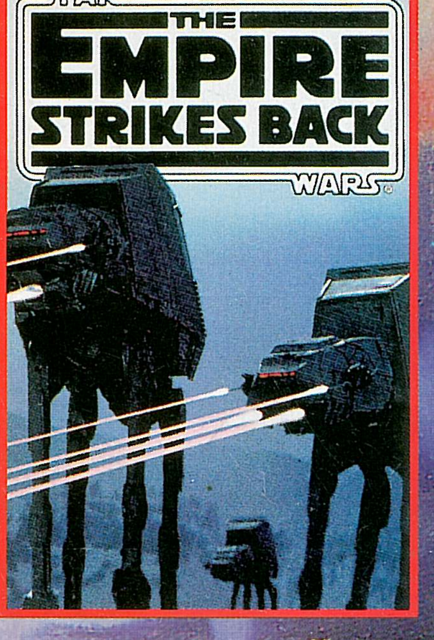


SUMMER CHALLENGE

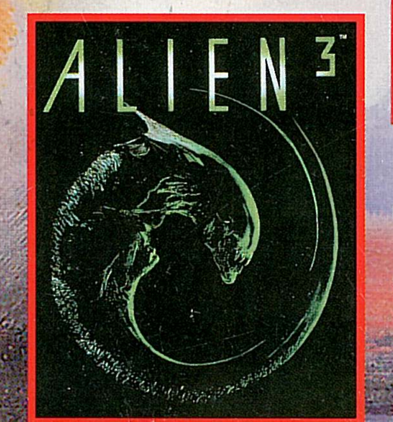
¡CONTAMOS CONTIGO!

EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.





CONTINUA LA SAGA STAR WARS



ACOMPAÑA A RIPLEY EN SU ULTIMA AVENTURA

TODOS LOS MAPAS Y TRUCOS PARA

FLASHBACK



NEMESIS II
El héroe del universo sideral ha vuelto. Prepárate para vivir un combate galáctico sin precedentes.
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acóplate en el Fórmula Uno más potente, ponte el cinturón, atento al banderazo y haz la carrera más impresionante de toda tu vida en el Grand Prix.
PARASOL STARS
Nuestro héroe BUB estaba tranquilo, pero un buen día apareció el loco Chaostikan y con él, monstruos amenazadores del universo. Sólo tienes un arma: El Parasol Mágico. ¿Será suficiente?
PRINCE VALIANT
Dos reinos medievales: la luz y las tinieblas, tienen que enfrentarse. Elije y dispondrás de tu propio ejército… La recompensa es un fabuloso estandarte. ¡RAPIDO!, desenvaina tu espada.
¿CÓMO LO VES?
LEMMINGS
Los Lemmings son muy lindos, pero su cerebro es tan pequeño que resultan un poco torpes. Ayúdales a sobrevivir a los peligros de su mundo.
UNIVERSAL SOLDIER
Una pelea a vida o muerte con un viejo enemigo, el sargento Scott. Ambos sois "máquinas de lucha terminal". Sólo uno sobrevivirá.
GAME BOY
Nintendo
KONAMI
FERRARI
GRAND PRIX CHALLENGE
Akklaim
PARASOL STARS
ocean
Prince Valiant
Lemmings
UNIVERSAL SOLDIER
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.
CID FCA!



KRUSTY'S FUN HOUSE
La casa del payaso Krusty está infectada de ratas. Sólo tú y Bart Simpson podéis ayudarle a desratizar.
No es un trabajo agradable, pero alguien tiene que hacerlo.
STAR WARS
Junto con tus héroes favoritos de las estrellas tienes que vencer a los malvados intergalácticos y el universo será vuestro.
BEST OF THE BEST
Ha nacido un nuevo deporte: el KICKBOXING. Llevas mucho tiempo entrenando, pero siempre hay algo más que aprender para ser "el mejor de los mejores".
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
DARKMAN
Antes tenía una vida normal, ahora es un vagabundo desfigurado que busca a su amada y a los indeseables que acabaron con su magnífica vida. ¡Ayúdale a vengarse!
ROBIN HOOD
El héroe de todos los tiempos, Robin Hood, deja en tus manos el destino de Inglaterra. Termina con el perverso Conde de Nottingham y el Rey Ricardo te nombrará su caballero predilecto.
HUDSON HAWK
El as de los ladrones ha salido de la cárcel y quiere que esto dure mucho tiempo, pero la tentación podrá con él, ya que la vida de su mejor amigo está en peligro.
¡Intenta que no vuelva a la cárcel!
ALIEN 3
Ponte en el lugar de la sargento Ripley. En el sitio más insospechado de la nave te espera Alien. Sólo tú puedes poner fin a esta pesadilla.
MCDONALDLAND
El ladrón de hamburguesas ha vuelto a aparecer. Los M.C. Kids necesitan tu ayuda. Y tú, sólo cuentas con tu imaginación. Cuando acabes, inténtalo al revés.
GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

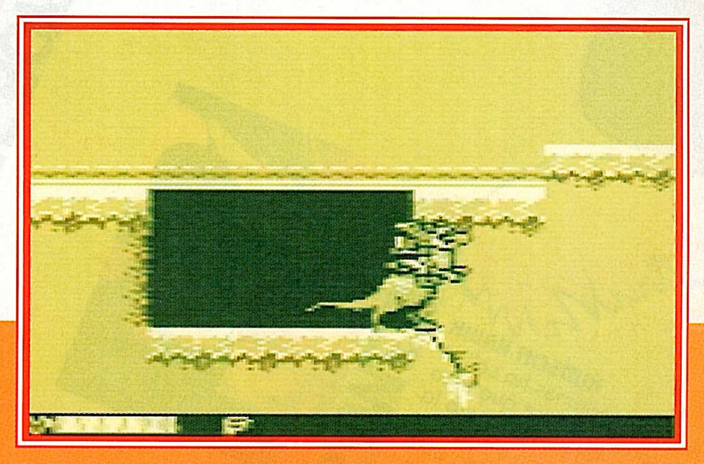
OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



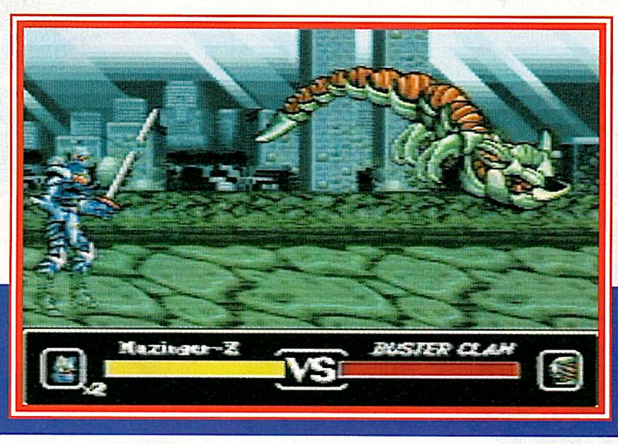
28 **SUMMER CHALLENGE**

Toda una combinación perfecta: los apacibles y calidos días de verano junto a algunos de los más apasionantes deportes.



34 **EL IMPERIO CONTRATACA**

La saga de La Guerra de las Galaxias continua visitando nuestras consolas, y tras el gran éxito conseguido en la Nes, la Super Nintendo y la Game Boy, llega ahora para esta última «El Imperio Contraataca».

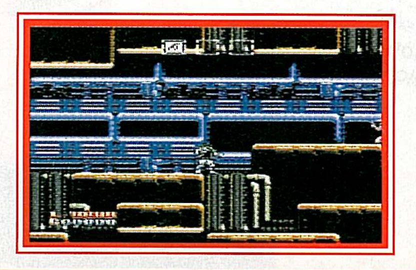






38 **MAZIN SAGA**

Metálico, robótico y frenético son algunos de los calificativos que se merece este cartucho que devuelve a nuestras pantallas a Mazinger Z.

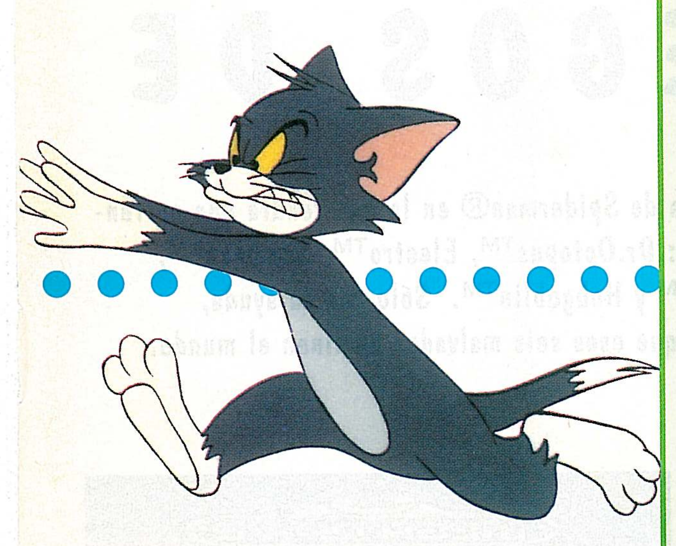






62 **SHATTER HAND**

La Nes se viste de gala para recibir un arcade sencillamente excepcional.



SECCIONES

SUPERNEWS 8

PREVIEWS 18

BAZAR 24

REPORTAJE 26

PASARELA 28

POSTER 73

EN ESCENA 102

MEGAMAPAS 110

SUPER TRUCOS 136

MERCADILLO 140

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS 144

Llegó un nuevo mes, el curso escolar está a punto de finalizar, y aquí estamos nosotros al pie del cañon dispuestos a amenizaros el tiempo libre que, imaginamos a partir de ahora y por fortuna, podréis disfrutar en mayor cantidad de horas.

Asi pues, retirar los libros de la mesa y sacar de donde estaba escondida vuestra querida consola, por que se avecinan una enorme cantidad de lanzamientos a cual más espectacular.

Comenzamos nuestra andadura con nuestras páginas de SUPER NEWS Y PREVIEWS, más completas e interesantes que nunca. Después del BAZAR y un nuevo REPORTAJE sobre esa lacra llamada piratería, entramos dentro de la PASARELA, donde además de «Summer Chalennge», el sensacional juego deportivo que ocupa nuestra portada, encontraréis otras novedades como «El Imperio Contraataca» o «Mazin Saga». Un poco después acuden a su cita los MEGA MAPAS y EN ESCENA, donde entre otros vais a encontrar el juego del momento, «Flashback». El punto y final lo ponen SUPER TRUCOS, LA TIERRA DE LAS CONSOLAS y el Mercadillo. Hasta muy pronto.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redacción: Juan Carlos Sanz
Colaboradores: Enrique Rex, Felix J. Físico Vara, Javier Rueda, Javier Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefes de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Editorial Nueva Prensa, S.A.

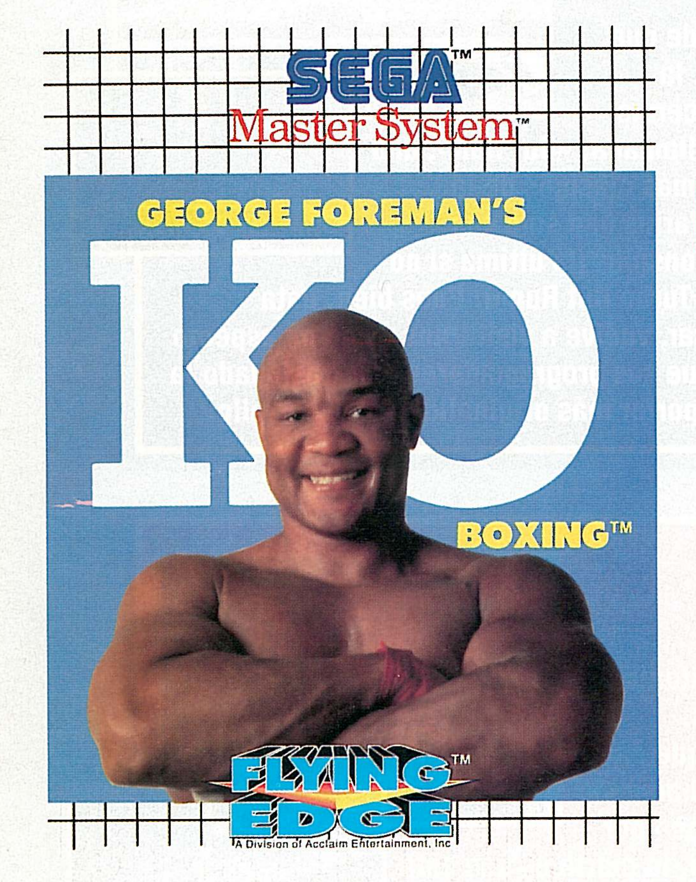
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Fotomecánica Lumimar. c/Albasanz, 50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain VI 92
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

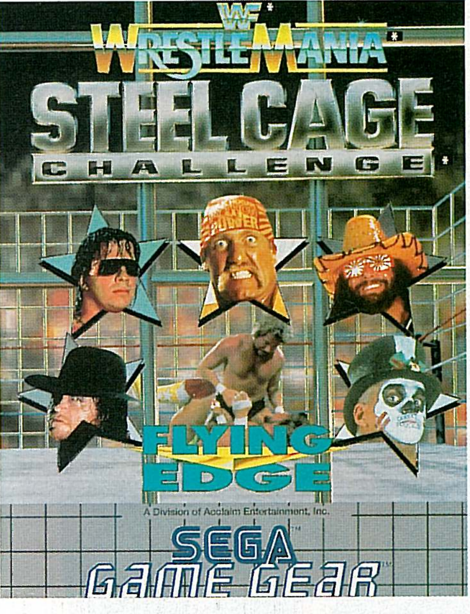
OTRA GALAXIA



Compite por el título de Campeón mundial con los famosos contrincantes de los pesos pesados, abriéndote camino con los espectaculares golpes del "Gran George".

Disponible también en Mega Drive

Disponible también en Master System

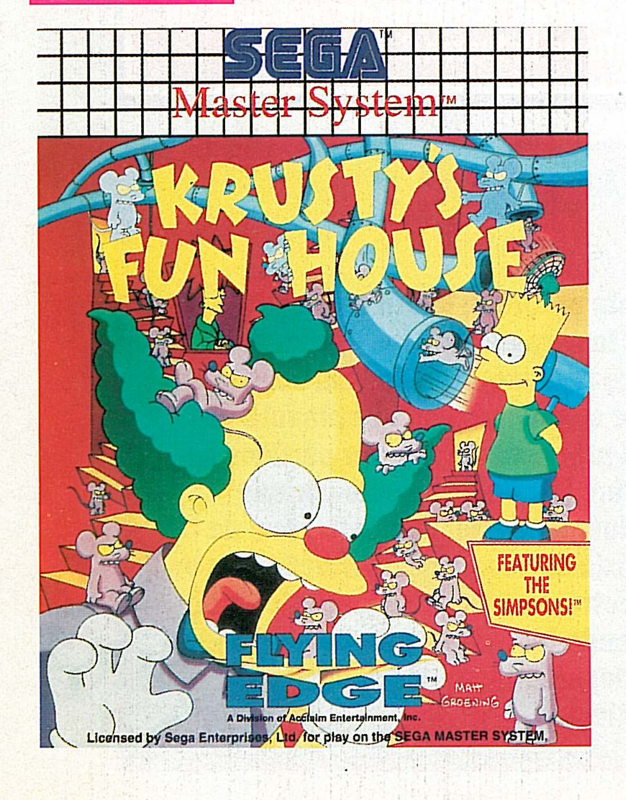


Acepta el reto más desafiante de la lucha libre. Podrás realizar todos los movimientos de tus héroes favoritos de la WrestleMania hasta que te enfrentes al único superviviente dentro de la Jaula de Acero.

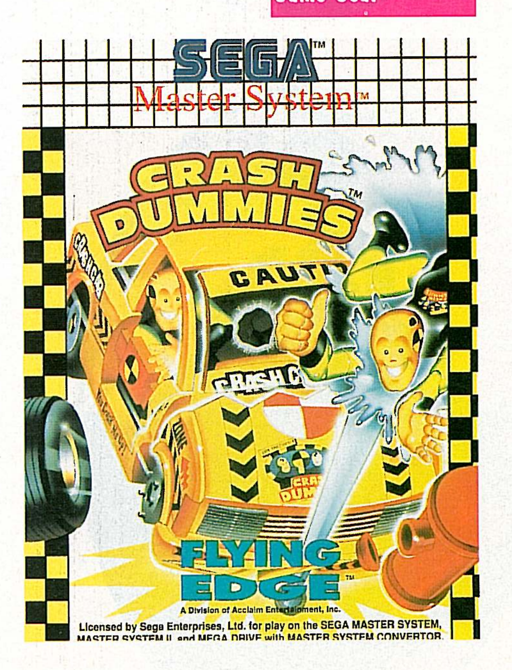
Un juego loco y divertido, como los Dummies, quienes no dudarán en hacerse pedazos para que tú te partas de risa.

Disponible también en Game Gear

Disponible también en Game Gear



Mi parque de atracciones está infestado de ratas y mi buen amigo Bart ha colocado una serie de trampas para hacer caer en ellas a los malditos roedores. ¿Te consideras capaz de ayudarme a freírlas, explotarlas y 'krustificarlas' para poder limpiar mi parque?



OUT RUN 2019

● (MEGA DRIVE-SEGA)

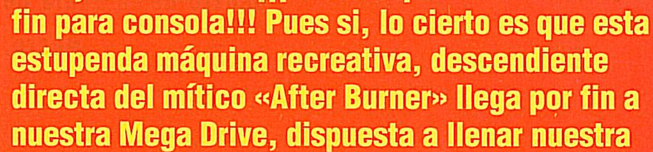


No nos cabe duda alguna de que, aunque sea sólo de oidas, la mayoría de vosotros conocereís una leyenda del software llamada, «Out Run», uno de los juegos de carreras más clásicos de la historia del video juego. Varias han sido sus apariciones en nuestras consolas (la última si no nos falla la memoria fue «Turbo Out Run»). Pues bien, esta leyenda, lejos de descansar, vuelve a visitarnos y con un aspecto realmente novedoso, ya que sus programadores han trasladado la acción al siglo XXI para aportar más originalidad al desarrollo.

G-LOC

● (MEGA DRIVE-SEGA)





Si sois merodeadores habituales de los salones recreativos, estamos bien seguros de que en este momento os estarán haciendo los ojos chiribitas ¡¡¡«G-Loc» por fin para consola!!! Pues si, lo cierto es que esta estupenda máquina recreativa, descendiente directa del mítico «After Burner» llega por fin a nuestra Mega Drive, dispuesta a llenar nuestra pantalla de los más apasionantes combates aereos. Una curiosidad: para el que no lo sepa, «G-Loc» son las siglas del termino inglés «loss of consciousness by G force», o lo que es lo mismo ese fenomeno que tanto temen los pilotos de reactores de perdida de conciencia por efecto de la fuerza G.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

● (MEGA DRIVE-ELECTRONIC ARTS)

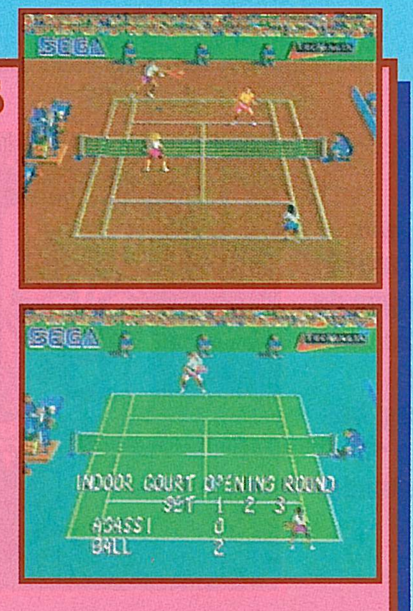
El deporte, y más concretamente el fútbol, continua siendo fuente inagotable de inspiración para los programadores de video juegos, aunque en ciertas ocasiones uno se pregunta en que planeta van los programadores a ver partidos de fútbol (?). Decimos esto por que «Mutant League Football», una de las próximas novedades cartucheriles de Electronic Arts es un juego de fútbol pseudo futurista y pseudo cachondo que nada tiene que ver con el deporte que todos concemos. Quien sabe, igual hasta es más divertido...



ANDRE AGASSI TENNIS

● (MEGA DRIVE-TECMAGIK)

Punto, set y partido para Tecmagik. Si señor, pues estos hacedores consoleros nos van a sorprender muy pronto con un estupendo cartucho dedicado a un deporte tan apasionante como el tenis y, además con la garantía de que el juego ha sido avalado y supervisado por todo un campeonísimo como Andre Agassi. Uhhhm, esto huele a juegazo, ¿no?.



MECH WARRIOR

● (SUPER NINTENDO-ACTIVISION)

Atenta compañía: nos encontramos ante uno de esos cartuchos dificiles de catalogar y que en poco se parecen a la gran mayoría de juegos consoleros. De concepción futurista, y con utilización de gráficos tridimensionales, lo que Activision esta a punto de ofrecernos es un complejo juego que tiene mucho de simulador, bastante de estrategia y no tanto de arcade. En definitiva, un juego muy especial (y espacial) para gente no menos particular.

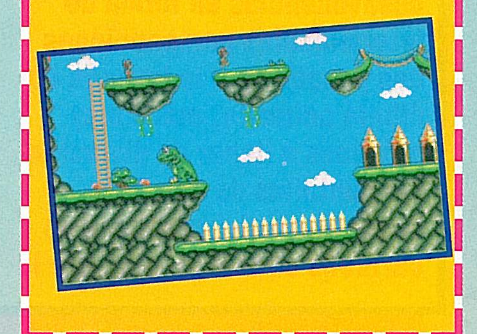


THE HUMANS

● (GAME GEAR-IMAGITEC)



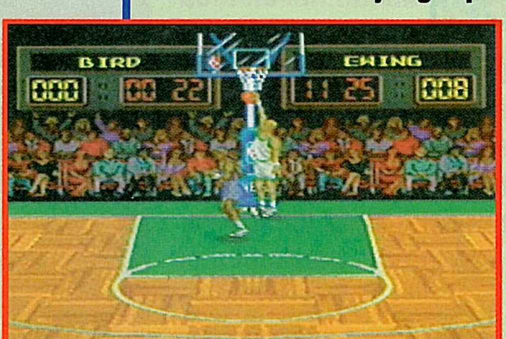
¿Os gustaron los «Lemmings»?, ¿Pues que os parecería un juego con una filosofía muy similar pero protagonizado por unos alocados y simpaticos trogloditas? Si, estamos seguros que vais a estar tan deseosos como nosotros de que estos antepasados nuestros visiten nuestras consolas para disfrutar de prehistóricos ratos de esparcimiento.



NBA ALL STAR CHALLENGE

● (MEGA DRIVE - ACCLAIM)

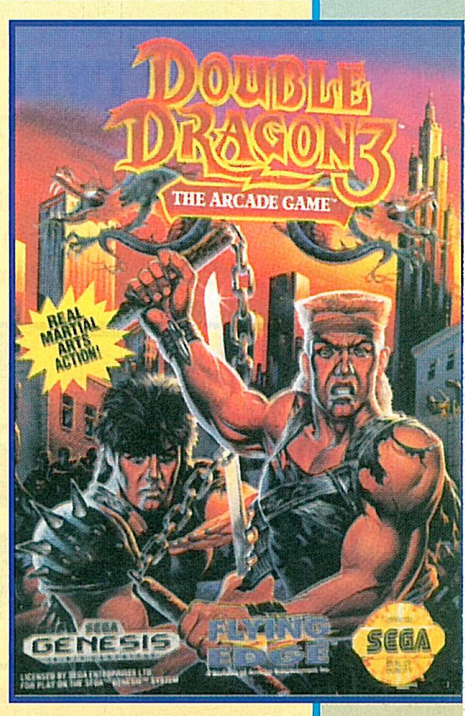
Ya lo deciamos antes y otro cartucho viene a darnos la razón. El deporte es una inagotable «musa» para los programadores, y el deporte de élite y de masas, como es la NBA, más aun. Total, que poco más hace falta decir de un juego que de nuevo nos va a permitir medir nuestras habilidades baloncestísticas con la crema y nata de la liga norteamericana de baloncesto.



DOUBLE DRAGON 3

● (MEGA DRIVE - FLYING EDGE)

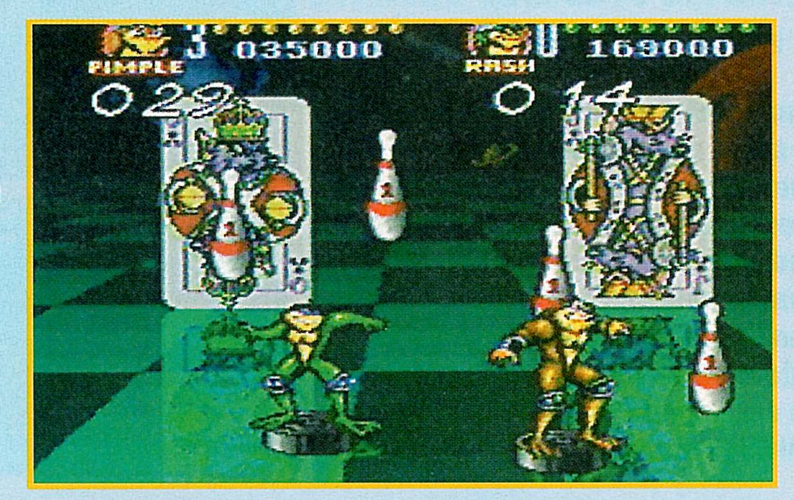
¡Toma clasicazo! Pues si señor, aqui vuelven Bill y Jim dispuestos una vez más a combatir contra todos los tipos más duros de los barrios más bajos. ¿Qué más os podemos decir? Pues eso, que vayais templando los músculos para acometer la avalancha de accion arte-marcialesca (¡toma ya!) que se avecina. ¡Viva por siempre «Double Dragon»!.



BATTLETOADS

● (SUPER NINTENDO-TRADEWEST)

¡Bien por Rare! Si señor, esta compañía (que bajo el nombre de Ultimate se fraguó un glorioso pasado dentro de los juegos de ordenador) sigue demostrando que su talento es inagotable, y después de alucinar a los usuarios de Game Boy y Nes con sus «Battletoads» están a punto de hacer lo propio con los de Super Nintendo. Bienvenidos sean.



TOM Y JERRY

● (SUPER NINTENDO-HI TECH)



Esta peculiar pareja, cuyas desavenencias en forma de interminables persecuciones han pasado ya a la leyenda del dibujo animado, están muy próximos a llenar de diversión las pantallas de nuestras Super Nintendo, gracias a un cartucho consoleril que, por lo menos parece tener unos gráficos de lo más prometedor. Esperemos que el resto sea no menos bueno.

POP'N TWIN BEE

● (SUPER NINTENDO-KONAMI)

¿Recordáis esa joya de los shoot'em ups que se llamaba «Parodius»? Bueno, pues respetando su delirante sentido del humor y manteniendo toda su calidad técnica Konami nos ofrece lo que podía ser considerado una segunda parte de aquel excelente cartucho, que ha sido bautizada como «Pop'n Twin Bee» y que presenta como mayor novedad un «scroll» de arriba a abajo en lugar de horizontal. Ah, tambien tiene una estupenda opción de juego simultaneo para que dos consoleros participen en pareja.



WARPSPEED

● (MEGA DRIVE-ACCOLADE)

Seguramente al observar la pantalla que acompaña estas lineas estareís pensando que esta novedad de Accolade es un producto en la linea de «Elite», «Wing Commander» o «X-Wing». Pues si y no, en cierta forma algo tiene que ver con estos en su apariencia y en su temática, pero lo cierto es que este juego que pronto podemos disfrutar tiene mucho más de arcade que de estrategia.
A disfrutarlo..

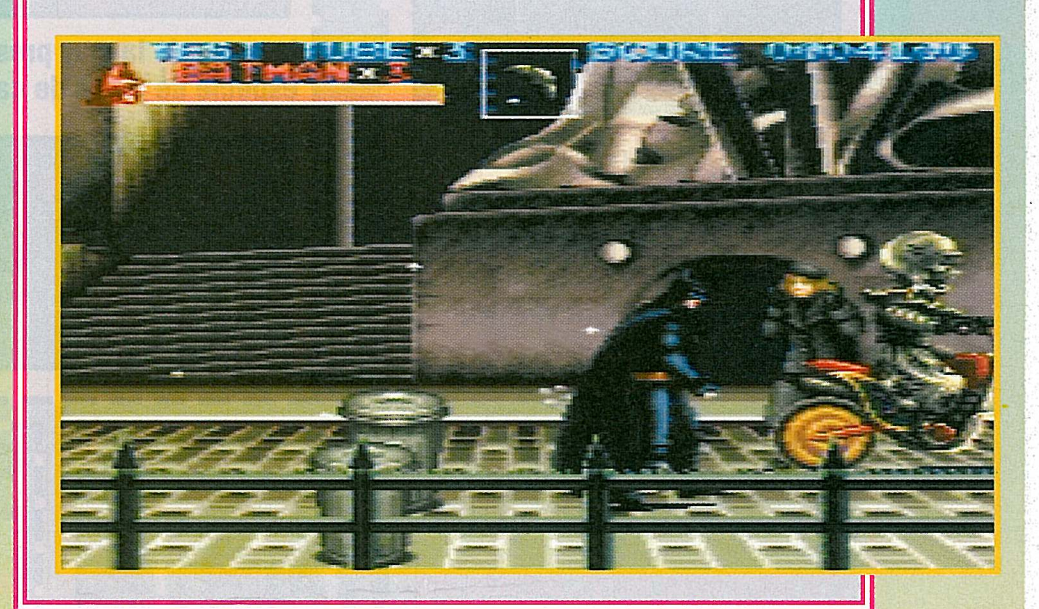


BATMAN RETURNS

● (SUPER NINTENDO-KONAMI

Si el director de cine Tim Burton consiguió ya por lo menos meritorios prodigios visuales con su película, Konami tampoco ha querido andarle a la zaga y se ha marcado un espectacular arcade de lucha en el que el hombre murcielago se las va a tener que ver contra todas las perversas maquinaciones del Pingüino. Incluso han respetado el tema central de la banda sonora original del maravilloso Danny Elfman.





JAGUAR XJ220

● (MEGA DRIVE-JVC)

¡Brroooom, brroooom! a pisar a fondo el acelerador, por que para gozo y alborozo de todos los «Carlos Sainz aficionadillos», muy pronto vamos a tener oportunidad de nuevo de surcar a toda pastilla las más complicadas carreteras a lomos de una máquina tan bella como espectacular, el Jaguar XJ220.



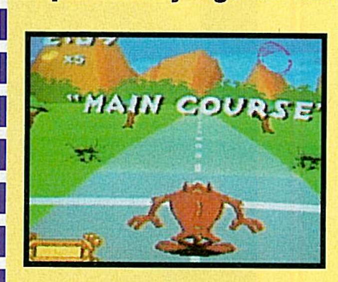
Por cierto, que si sois los afortunados poseedores de un Mega Cd, podréis disponer también en breve plazo de una versión especial para vuestra consola.

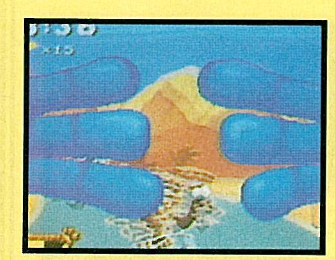
TAZMANIA

● (SUPER NINTENDO-SUNSOFT)

Si, amigos consoleros, el héroe de dibujo animado y video juego más tragón, gamberro y revoltoso de la historia llega ahora a la Super Nintendo para revolucionar sus chips de 16 bits. Eso si, olvidaros de lo que visteis en la Mega Drive por que este nuevo juego, que nos llega de la mano de la muy prestigiosa Sunsoft, es en realidad una especie de juego de carreras, sólo que lo va a devorar el asfalto no va a ser un potente bólido, sino nuestro querido amigo Taz.



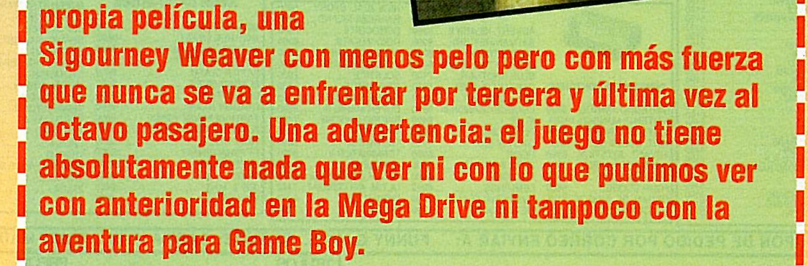




ALIEN 3

● (SUPER NINTENDO-ACCLAIM)

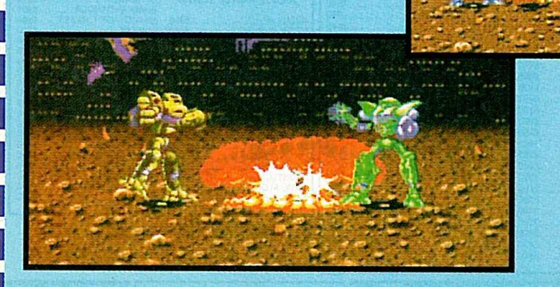
¡Ya iba siendo hora!, estarán sin duda pensando los «supernintendoneros» de que la teniente Ripley y su eterna sombra alienígena hicieran acto de presencia en la 16 bits de Nintendo. Con un ambiente tan gótico, claustrofóbico y axfisiante como el de la propia película, una Sigourney Weaver con menos pelo pero con más fuerza que nunca se va a enfrentar por tercera y última vez al octavo pasajero. Una advertencia: el juego no tiene absolutamente nada que ver ni con lo que pudimos ver con anterioridad en la Mega Drive ni tampoco con la aventura para Game Boy.



CYBORG JUSTICE

● (MEGA DRIVE-NOVOTRADE)

Aunque el agente Murphy (léase Robocop) seguramente no nos recomendaría la experiencia, lo cierto es que en este «Cyborg Justice» lo que se nos ofrece es que nuestro cerebro sea implatado dentro de un Cyborg para vivir una peligrosa aventura en un lejano planeta, donde en luchas cuerpo a cuerpo, nos tendremos que ver las caras contra otros ingenios de nuestro mismo estilo.



TOXIC CRUSADER

● (MEGA DRIVE-SEGA)

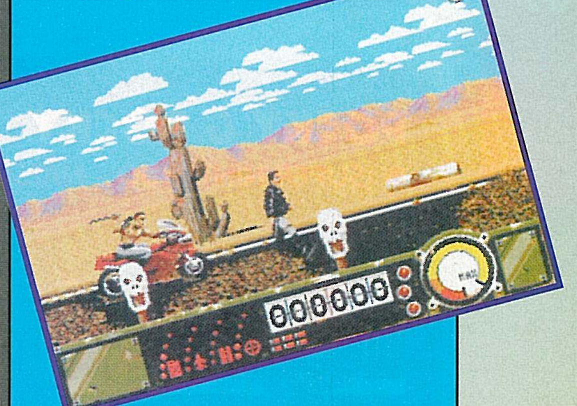
Aunque probablemente no os suene de nada, la factoria Troma es una compañía americana de cine independiente que puede presumir de haber dado vida a algunos de los celuloides más delirantes y cachondos de la historia del cine de serie B. Además fueron los creadores del super-héroe más peculiar jamas conocido, Toxic, un hombre mutado por efecto de la radiación y que utiliza como arma... ¡una fregona!.



OUTLANDER

● (MEGA DRIVE-MINDSCAPE)

Seguimos con combinaciones de géneros. Meted en una coctelera cuatro gotitas de artes marciales y otras cuatro de juegos de coches y ¡ali hop!, el resultado no es otro que «Outlander», un juego que

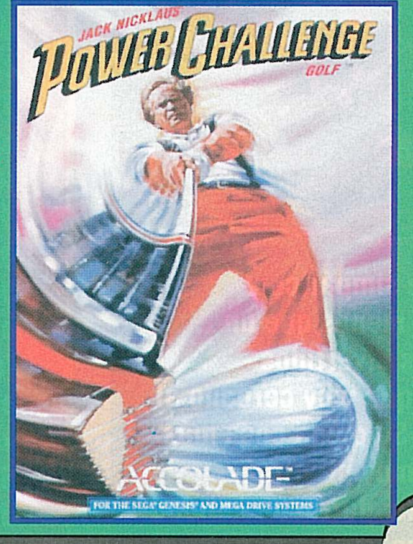


nos va a permitir convertirnos en una especie de Mad Max para recorrer las carreteras y enfrentarnos luego cuerpo a cuerpo contra los más peligrosos delincuentes.

JACK NICKLAUS POWER CHALLENGE

● (MEGA DRIVE-ACCOLADE)

Premio para el que consiga responder a la siguiente pregunta en menos de 30 segundos ¿cuantos juegos de golf han salido ya para consola? Lo sentimos, paso el tiempo. Bueno, lo cierto es que ni nosotros mismos lo recordamos, pero tampoco importa, por que mientras sigan teniendo esta calidad y vengan avalados por un campeón como Nicklaus seguirán siendo bien recibidos.



FIRST SAMURAI

● (SUPER NINTENDO-KEMCO)

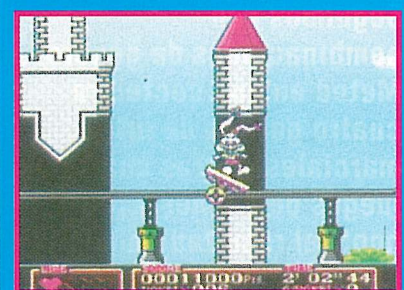
Si te gustan los juegos de artes marciales y las video aventuras puedes empezar a frotarte las manos, por que «First Samurai», que dentro de muy poco estará disponible para la Super Nintendo, es una estupenda combinación de ambos géneros que ya cosechó estupendas críticas cuando apareció para ordenador. Todo hace pensar que esta nueva versión tiene visos de juegazo.





TINY TOON ADVENTURES 2: TROUBLE IN WACKYLAND


● (NINTENDO - KONAMI)



No paran. Todavía seguimos disfrutando de las increibles y trepidantes aventuras de los «muñecajos» de la factoría Spielberg en la Mega Drive y la Super Nintendo y ya tenemos ante nosotros la promesa de que muy pronto tendremos en las pantallas de nuestras Nes un nuevo juego donde Buster Bunny, Babs Bunny y todos sus compañeros van a vivir nuevas aventuras... en nuestra compañía, por supuesto.

POCKY & ROCKY

● (SUPER NINTENDO - NATSUME)





¿Qué es lo que se esconde bajo este simpático y prometedor nombre? Pues ni más ni menos que un ameno arcade protagonizado por dos divertidos personajes con un «look» muy pero que muy cercano al de los dibujos animados japoneses. Sólo una cosa más os vamos a decir de este juego que muy pronto tendremos en nuestra Super Nintendo: derrocha calidad y buen humor por los cuatro costados.









SUPER TURRICAN

● (SUPER NINTENDO - SEIKA)

Un malo muy malo dispuesto a conquistar el mundo, un héroe dispuesto a impedirlo, toneladas de acción, gráficos de primera... nada va a faltar en la esperada versión para Super Nintendo de un gran clásico, «Turrican», que por fin llega a la 16 bits de Nintendo. Ir abriendo boca con estas prometedoras pantallas...





DUCKTALES 2

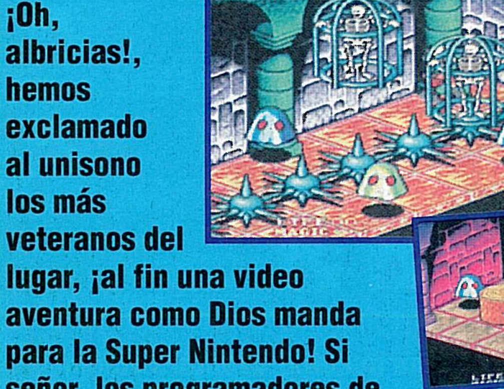
● (NINTENDO-CAPCOM)



De enhorabuena se pueden considerar todos los que se conviertieran en fanáticos del excelente «Ducktales», por que Capcom ha decidido por fin agasajarnos con una segunda parte del juego que, moviéndose de nuevo por los intrincados campos de los arcades de plataformas, nos permitirá por segunda vez acompañar en sus aventuras al avaro Tio Gilito.

EQUINOX

● (SUPER NINTENDO-SONY IMAGESOFT)

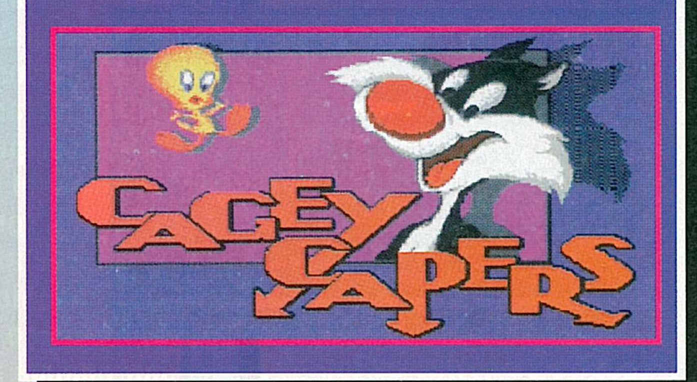


¡Oh, albricias!, hemos exclamado al unisono los más veteranos del lugar, ¡al fin una video aventura como Dios manda para la Super Nintendo! Si señor, los programadores de Sony han puesto sus consoleras neuronas a pleno rendimiento y el resultado es una aventura con gráficos tridimensionales de esas de coger y utilizar objetos. ¿Os suena de algo el nombre Ultimate?

SYLVESTER & TWEETIE CAGEY CAPERS

● MASTER SYSTEM-TECMAGIK)

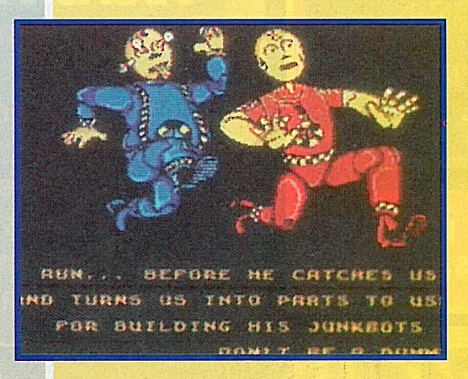
Bueno, pues la verdad es que aparte de que Tecmagik está trabajando a toda máquina para llevar a las pantallas consoleras a estos dos encantadores y populares personajes del dibujo animado, poco más podemos deciros, por que el juego apenas si esta esbozado. ¿Pero la cosa promete, no?.



THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

● (NINTENDO-LJN)

Estamos seguros de que a estas alturas estos «locuelos» y valientes personajillos os tienen que resultar familiares. Bueno, pues la noticia es que después de realizar las más osadas peripecias en nuestras Game Boy, los Crash Dummies desembarcan en pelotón en la Nes para volver a rizar el rizo del más difícil todavía. ¿Os atrevéis?.





SUPER PANG

● (SUPER NINTENDO-CAPCOM)

Procedente del mundo de las máquinas recreativas, «Super Pang» es uno de esos arcades que basan su éxito en dos puntos claves: la sencillez y la adicción.



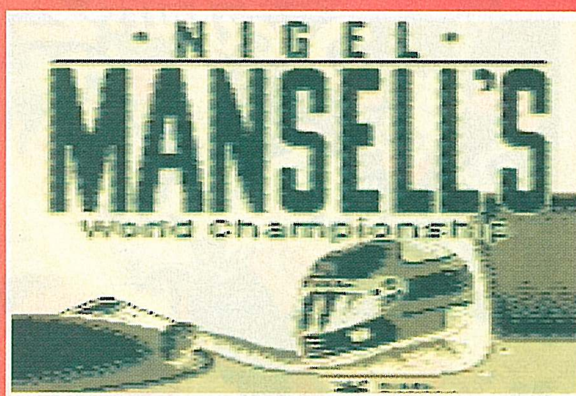
Nuestro cometido es tan sencillo como romper unos saltarines globos de color rojo que pululan por la pantalla.



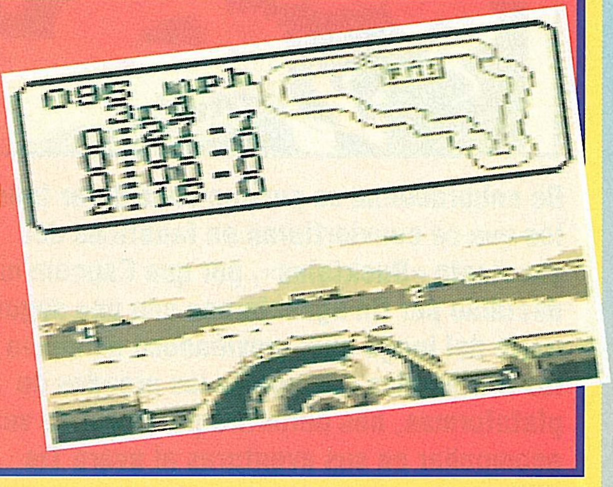
¿Fácil?, bueno, probar y ya nos contaréis...

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

● (GAME BOY-GREMLIN GRAPHICS)



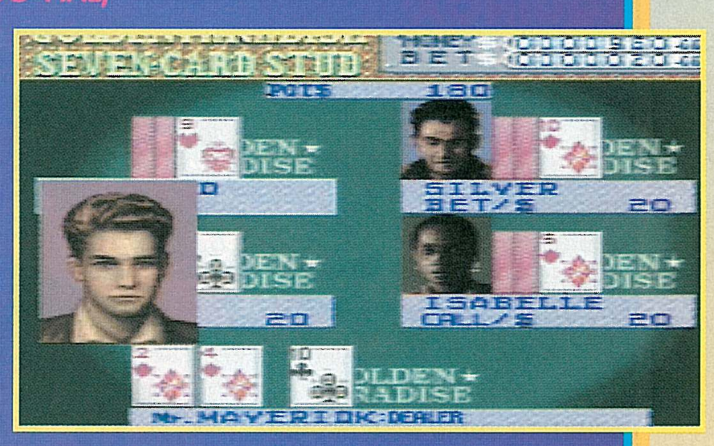
Tras arrasar en los ordenadores, está a punto de llegar a nuestra portatil de Nintendo un increible simulador de Fórmula 1, que además llega ni más ni menos que de la mano del campeonísimo Nigel Mansell. Os podemos ya adelantar algo: técnicamente el juego esta muy por encima de lo vista hasta ahora en la Game Boy dentro de este campo.



VEGAS STAKES

● (SUPER NINTENDO-HAL)

Sin duda una de las producciones consoleras más curiosas de los últimos tiempos: un juego que te va a





permitir vivir una peculiar aventura viajando de casino en casino, mientras tratas de incrementar a raudales el contenido de tu billetera en juegos tan populares como el Poker, el Black Jack o la Ruleta. Premio del mes a la originalidad.

BUBSY

SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE

Accolade está decidida a irrumpir en el mercado con un cartucho que dará mucho que hablar dentro de poco tiempo. Teniendo en cuanta los resultados conseguidos por el equipo de programación podemos afirmar que este juego iguala e incluso supera en algunos aspectos a los clásicos Sonic y Sonic 2 -juegos con los que guarda un gran parecido-. El juego mezcla unos gráficos sorprendentes y coloristas -que dan un toque de simpatía al juego- con unos rápidos movimientos y una música mas que "super-pegadiza".



Para darte envidia te diré que nosotros ya hemos tenido la oportunidad de ver la versión definitiva del cartucho -y de paso echar unas cuantas partidas- donde pudimos comprobar con nuestros propios ojos que todo lo que te hemos escrito antes es rigurosamente cierto.

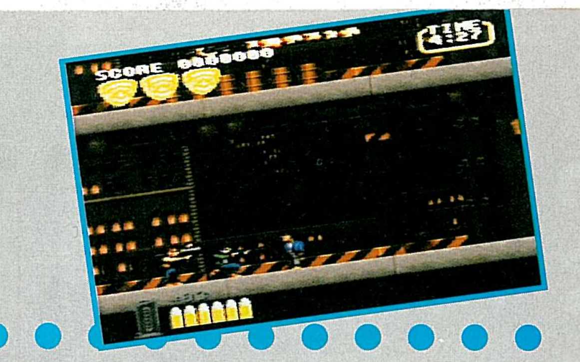
Ya sólo nos queda esperar con paciencia el lanzamiento del cartucho que está previsto para el mes de Septiembre tanto en versión Super Nintendo como Mega Drive.

Por último una predicción: estamos ante el lanzamiento mas importante del año, y sino, al tiempo.





BUBSY

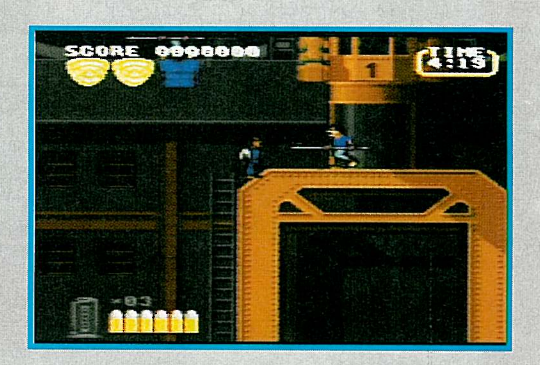


ARMA LETAL

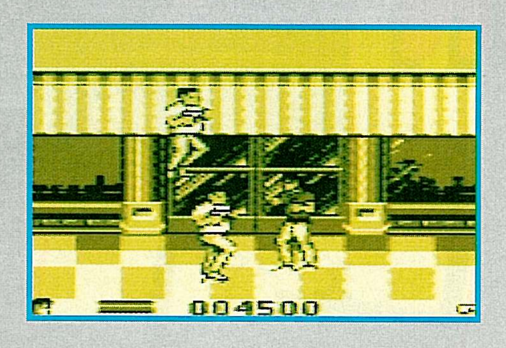
SUPER NINTENDO • GAME BOY

UN JUEGO LETAL

Trás el relativo éxito conseguido por la película del mismo nombre, Ocean -¡como no!- se ha decidido a lanzar la versión consolera de la misma. Esta vez, los afortunados serán todos aquellos usuarios de Super Nintendo y Game Boy. Para no caer en la monotonía, el cartucho cuenta con cantidad de misiones a cada cual mas dificil, aderezados con unos gráficos simples pero resultones y unas pegadizas músicas que, sin duda, harán las delicias de todos aquellos adictos a los juegos de acción.
Observad muy detenidamente las imágenes -sobre todo la versión Super Nintendo- y comprobad el parecido físico de los protagonistas. A simple vista, la cosa promete.
Esperamos con impaciencia el lanzamiento de los cartuchos mientras los seguidores de Mel Gibson y compañía confiamos en que el juego sea tan bueno, al menos, como la película.
Es probable que el cartucho salga en Septiembre y como te hemos dicho, estaría disponible en Super Nintendo y Game Boy.

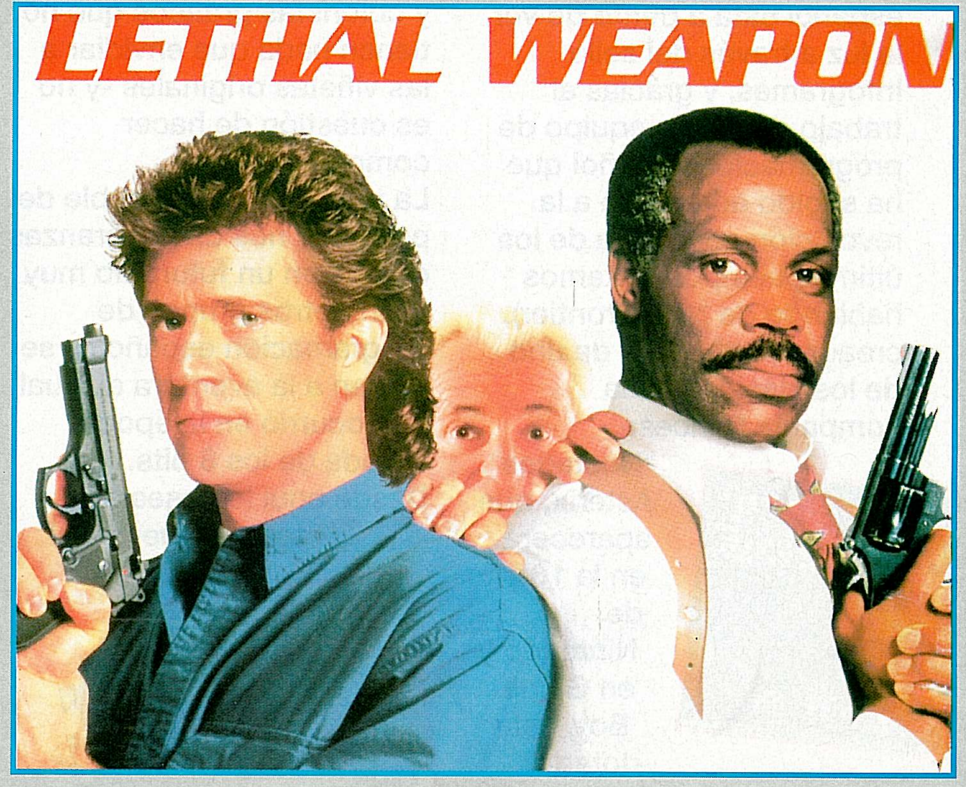








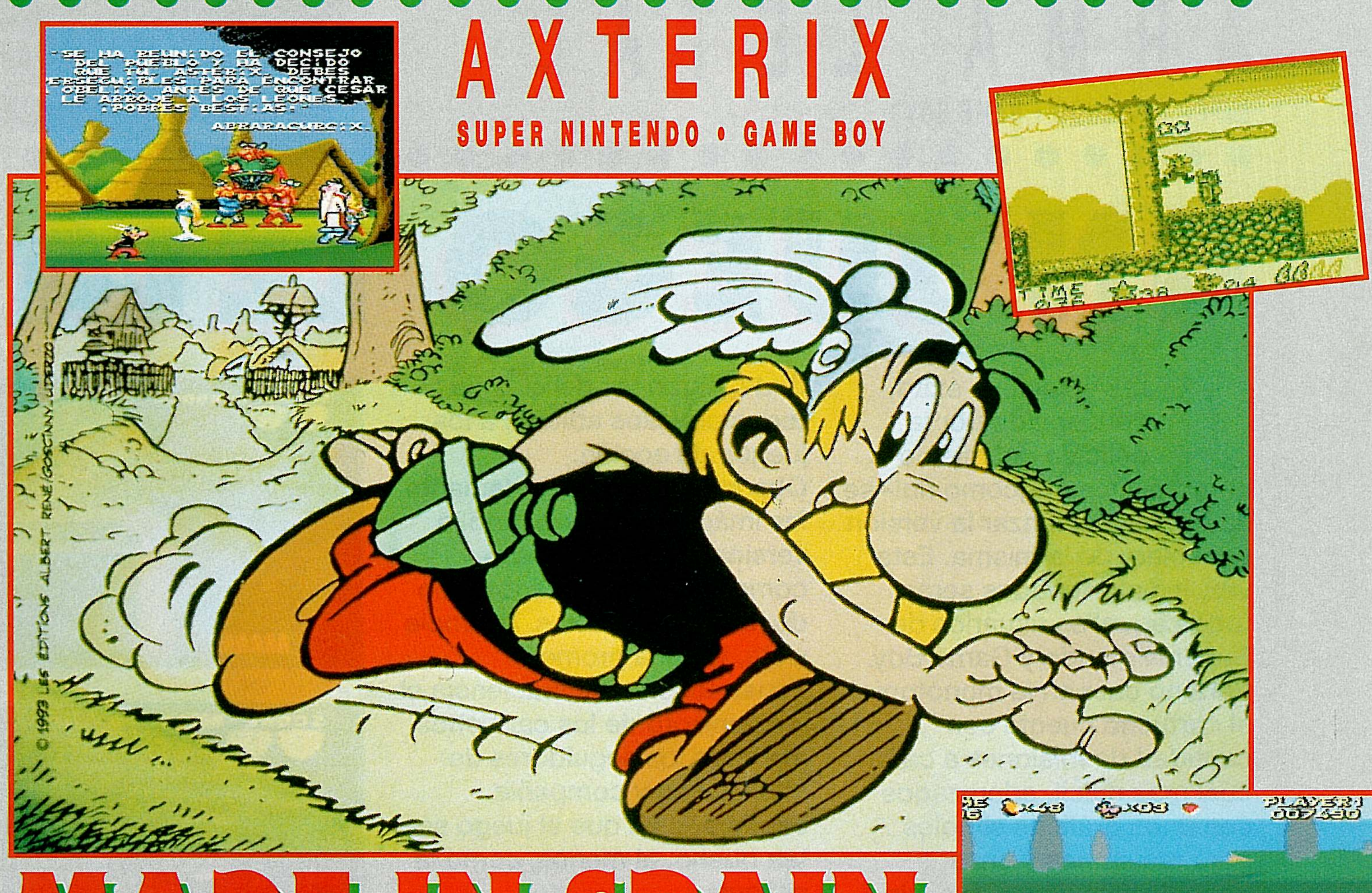




PREVIEWS

AXTERIX

SUPER NINTENDO • GAME BOY

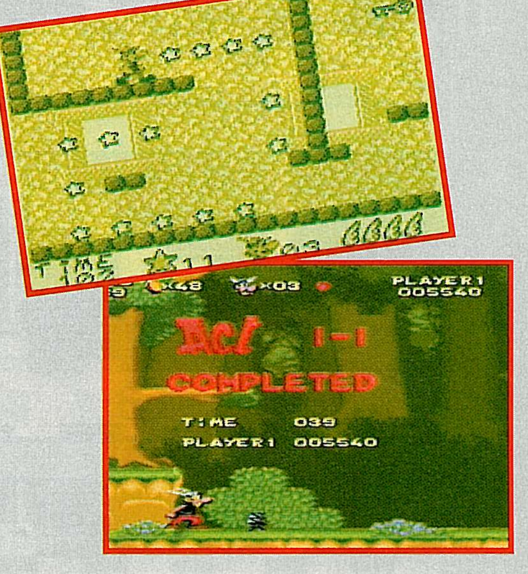


MADE IN SPAIN

Uno de los juegos que más nos puede interesar al público español esta a punto de ver la luz a través del sello Infogrames, y gracias al trabajo del único equipo de programación español que ha sabido adaptarse a la revolución consolera de los últimos tiempos (estamos hablando de New Frontier), creador entre otros de uno de los clásicos de la compañía francesa, "Hostages". Asterix, que aparecerá en la 16 bits de Nintendo y en Game Boy, esta dotado como podeís comprobar por las pantallas que acompañan a la preview, de unos bonitos y coloristas gráficos que no tienen nada que envidiar a las viñetas originales -y no es cuestión de hacer comparaciones-.

La realización impecable del producto nos da esperanzas de que en un futuro no muy lejano otros grupos de programación españoles se lancen a la aventura al igual que ocurrió en la época dorada de los 8 bits.

Desde aquí le deseamos toda la suerte del mundo a ese grupo de personas que trabajan día a día para demostrar que, en España, también sabemos hacer estas cosas.





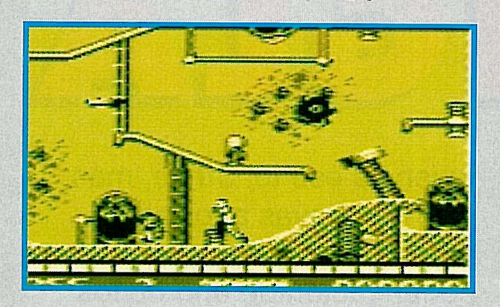
COOL WORLD

SUPER NINTENDO • GAME BOY

Coincidiendo con el reciente estreno en España de la última película de una de las mas importantes sex-symbols de



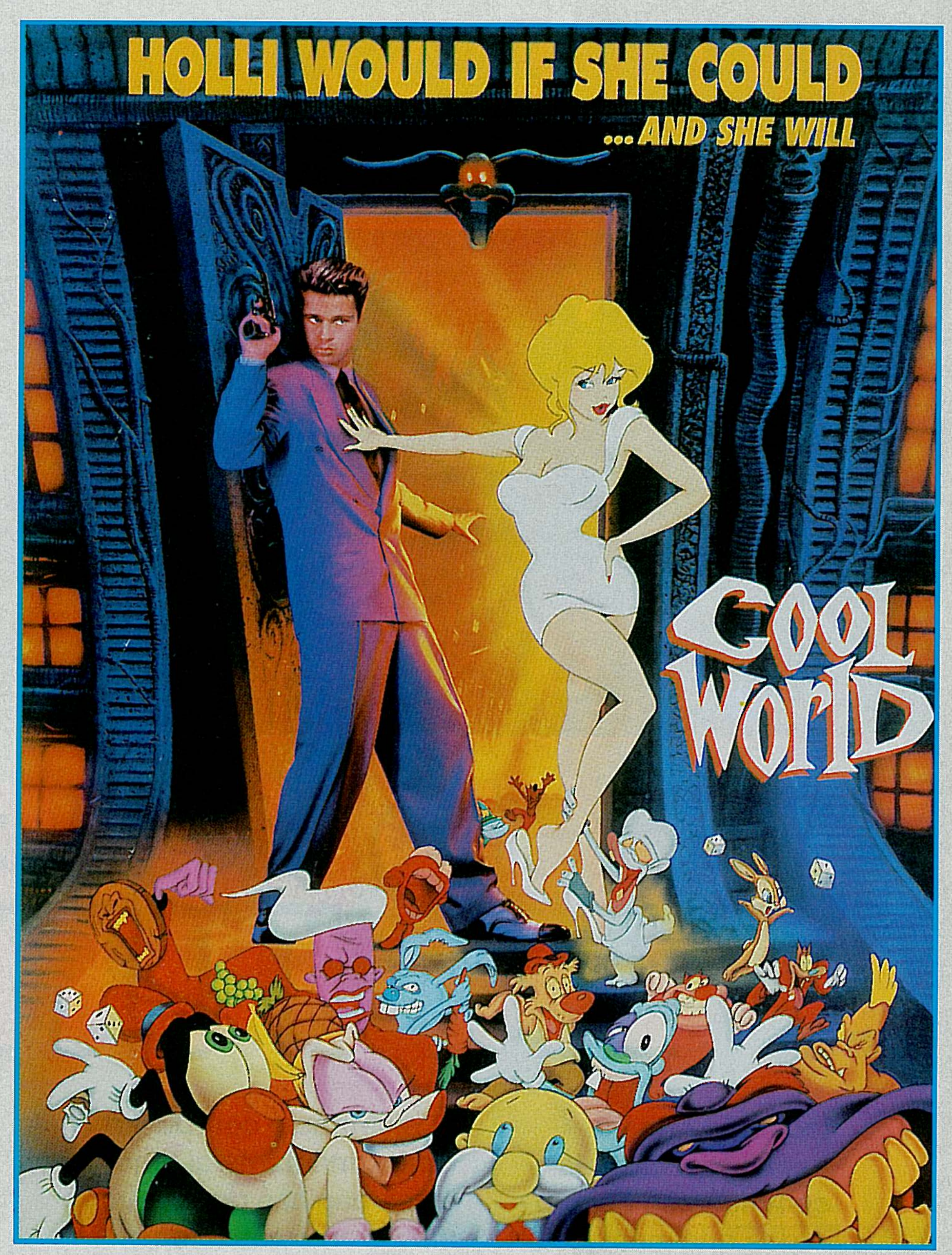
los últimos años, Ocean se adelanta al tiempo y nos invita a compartir nuestras aventuras con la mismísima Kim Basinger, o por lo menos con su caricatura que, por



cierto, esta tan bien como ella. Recorrer laberintos y lugares entre la realidad y la ficción con un sistema de juego muy similar a las de las primeras aventuras -allá por los ´80 y en nuestro querido Spectrum- será una tarea harto difícil teniendo en cuenta lo frenético que puede llegar a ser el juego en ciertos momentos.

Unos magníficos





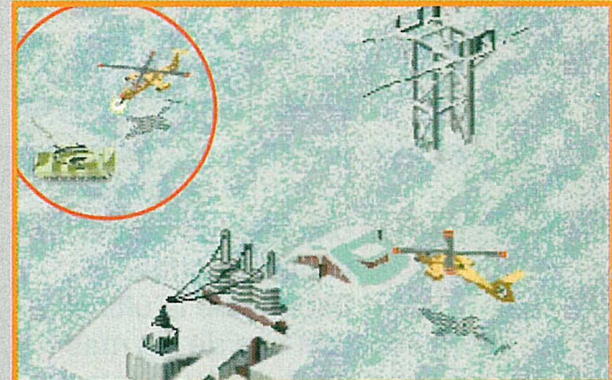
KIM BASINGER EN TU CONSOLA

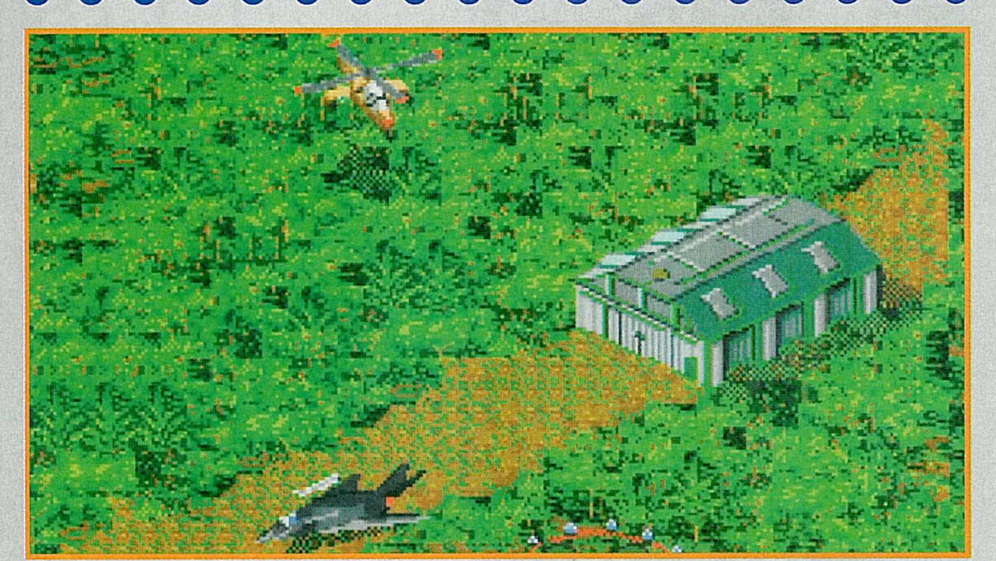
gráficos en la versión Super Nintendo -que tampoco se quedan cortos en Game Boy- y una magnífica música son los elementos que te ofrece este "atractivo" cartucho que previsiblemente aparecería en nuestro país en el mes de Septiembre para Super Nintendo y Game Boy.

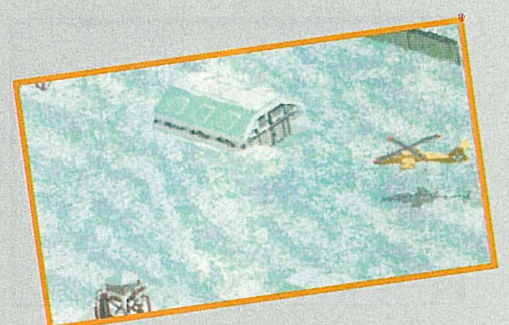


JUNGLE STRIKE

MEGA DRIVE



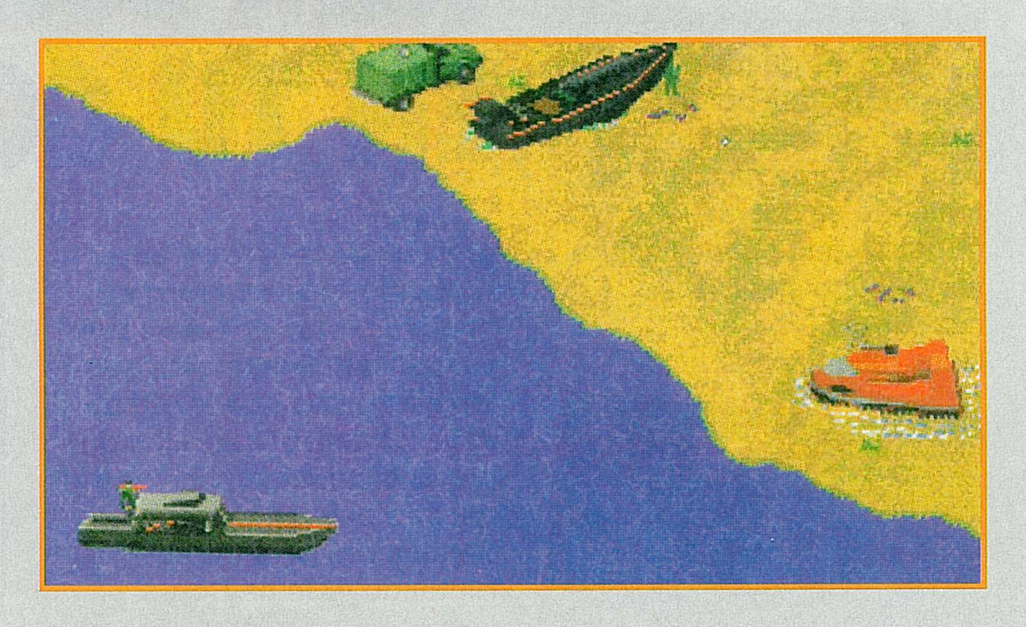




DEL DESIERTO A LA JUNGLA

Electronic Arts ha decidido realizar la continuación de uno de los juegos que mas acción rebosaba por los cuatro costados. Aunque esa primera parte pasó con mas pena que gloria por nuestra Mega Drive -algo totalmente injusto teniendo en cuenta la calidad del programa- esta segunda parte que, como su propio nombre indica, se desarrolla en la jungla, sigue el mismo desarrollo de su predecesor. Los únicos cambios que hemos podido observar en el programa han sido la nueva ambientación y, por supuesto, un amplio abanico de nuevas misiones que harán prácticamente imposible el aburrimiento.

Si disfrutaste con Desert Strike, mantente al tanto de estas páginas por que muy, muy pronto vas a tener noticias de el, probablemente allá por el mes de Septiembre. Si por el contrario, no sabes quien es ese tal Strike, más vale que vayas ahorrando para comprarte la continuacion de uno de los mejores cartuchos de que dispone actualmente la Megadrive.



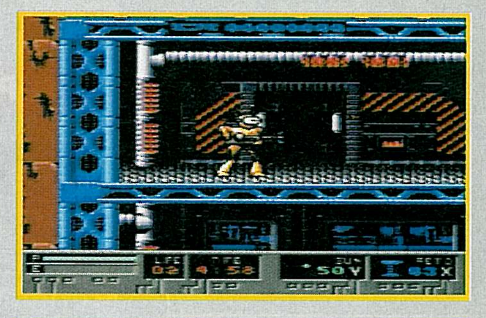
B.O.B.

SUPER NINTENDO











AMOR ALIEN

BOB, un simpático alienígena cuya única preocupación -como la de tantos otros en este mundo- es ligar con chicas, tiene un pequeño problema: la extraterrestre de sus sueños vive al otro lado de la galaxia, problemilla este que ha obligado a Bob a pedirle "prestado" el coche galáctico a su padre.
Con esta "original" historia, Electronic Arts nos introduce en un mundo donde el humor va a ser nuestro compañero de viaje... por la galaxia.

Unos gráficos muy, pero que muy simpáticos y unas melodías que ayudan a resaltar la comicidad del programa conforman un cartucho que promete horas y horas de diversión, y que aunque primero nos va a visitar en su versión para Super Nintendo, no mucho después lo hara también en Mega Drive para gozo y disfrute de sus poseedores.

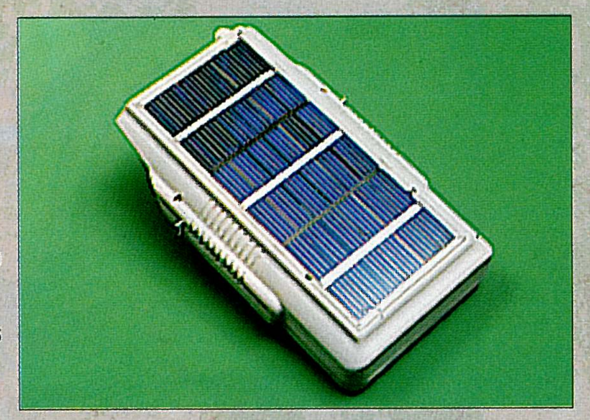


GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY

SOLAR BATTERY PACK

PILAS SOLARES RECARGABLES

■ FAX TRONIC GROUP



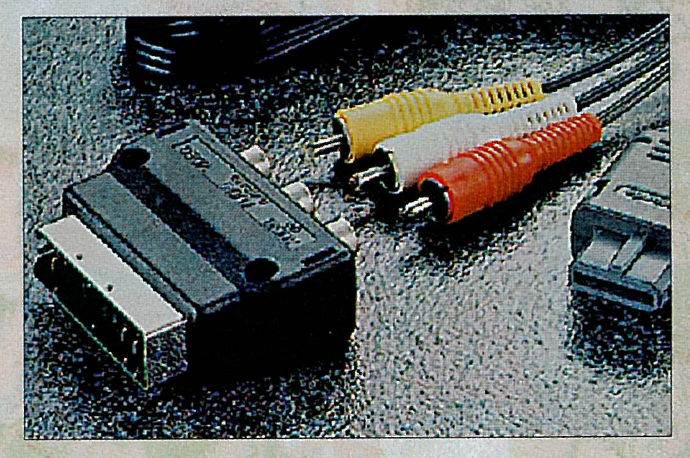
Muchos han sido los modelos de pilas recargables que han pasado por esta redacción, de varios colores y tamaños, duración, etc.
El caso es que cuando parecía que lo habíamos visto todo nos hemos llevado una pequeña sorpresa porque esta vez, la forma de recargar las baterías es mediante energía solar, lo más barato, limpio y ecológico jamás se haya utilizado.
Su duración (según el fabricante) es casi eterna y la forma de cargarlas es exponerlas al sol durante un tiempo determinado. También se pueden cargar con la luz de la bombilla de una habitación o un fluorescente, aunque logicamente el tiempo de carga es mucho mayor.
Después no hay más que conectar el aparato a la Game Boy para jugar hasta 14 horas seguidas sin parar.
Para los días nublados de lluvia se puede utilizar un adaptador de corriente (no incluido en el conjunto) para recargar este periférico.
En fin, poco más se puede decir, energía ecológica, original y tan barata como tomar el sol. Totalmente gratis. Un aparato a tener en cuenta.

SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO •

STEREO A/V CABLE

CABLE DE CONEXION AUDIO/VIDEO Y EUROCONECTOR PARA SUPER NINTENDO

■ ERBE



Puede que muchos de los que tengáis la consola Super Nintendo no tengáis ni idea de lo que es un euroconector o la entrada de audio/video por separado en vuestro televisor. Si vuestro receptor de tv es un modelo relativamente moderno incorporará la posibilidad de una entrada de euroconector, que es algo así como un canal especial que no requiere sintonización alguna, y su calidad es algo mejor que la que obtendríamos en condiciones normales buscando el canal adecuado haciendo un barrido de frecuencia.
La primera ventaja es, por tanto, que se elimina el paso previo de la sintonización del canal y se gana en calidad de imagen.
Este cable te permite acceder a la entrada de euroconector y a la de audio/video por separado, de forma que si quieres puedes conectar la entrada de vídeo a tu televisor, y las clavijas de audio (2 porque el sonido es estéreo) a las entradas de tu cadena de música o a un amplificador, de forma que el sonido de los juegos saldría por los altavoces de tu equipo musical. Si tienes un buen amplificador la diferencia de calidad es abismal. Como el cine, vamos.

REPORTAJE

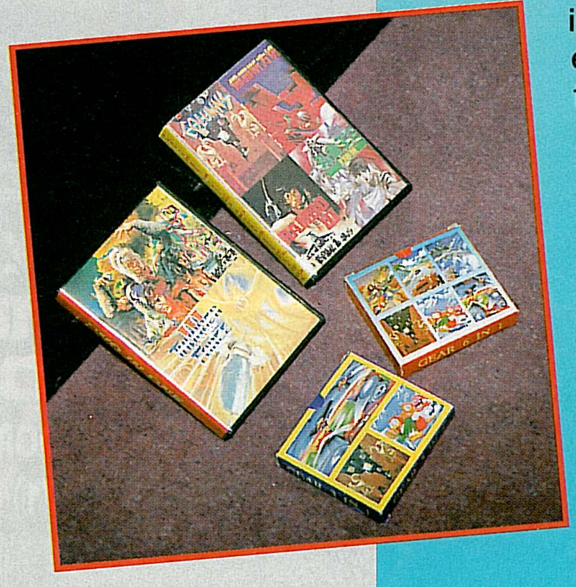
PIRATERIA NO, GRACIAS

CONTINUA LA LUC

LA UNION LA FUER

En su reprobable y delictiva carrera, los piratas del mundo del juego se han topado con un obstáculo con el que no contaban: la unión de todos los profesionales del sector para erradicar esta execrable lacra.

Pues si queridos jugones, tal y como ya os contamos en nuestro anterior cita mensual, ese terrible peligro para el mundo del video juego que se llama piratería sigue empeñado en extender sus maléficas garras sobre nuestro universo favorito.
De hecho en el escaso tiempo que ha transcurrido desde entonces, las acciones de la Fuerzas de Seguridad no han cesado (más bien se han multiplicado), y de nuevo se han requisado importantes cantidades de consolas y cartuchos piratas.
Por desgracia esto también no es sino un claro indicativo de que esta tristemente famosa actividad, lejos de remitir, crece continuamente, amenazando cada vez más al usuario, quien en último termino acaba siendo también perjudicado, al encontrarse con una consola pirata (que no tiene servicio técnico y que por tanto en caso de avería nunca podrá ser reparada), con cartuchos con cientos de juegos (que luego resultan estar incompletos o que incluso no funcionan), o con perfectas imitaciones de juegos originales (que igualmente no siempre funcionan correctamente).



JUNTOS EN LA LUCHA

Todo esto, como ya os adelantamos, fue lo que hizo que las tres principales distribuidoras de nuestro pais dentro del mundo de las consolas, Spaco, Erbe y Sega España, unieran sus fuerzas para tomar acciones legales contra estos «terroristas del video juego», que han sido llevadas directamente a través de su prestigioso buffete de abogados, Gomez Acebo & Pombo.
Fue precisamente en el estudio de esta firma donde se celebró aquella primera reunión a la que OK SUPER CONSOLAS fue invitada, y fue allí también donde de nuevo, el pasado día 29 de Abril,

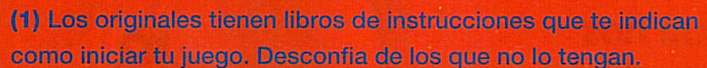
HA CONTRA LA PIRATERIA

HACE
RZA



fuimos emplazados para asistir a una nueva reunión en la que esta vez se dieron cita además de los representantes de las tres distribuidoras, el resto de las más importantes revistas del sector.
El tema a tratar, como ya habreís podido deducir por el titular que encabeza este artículo, fue precisamente la consecución de un acuerdo que ha permitido crear una fuerza común, en pos de lograr un objetivo por todos deseado: acabar de una vez por todas con la pirateria.
De hecho, a partir de este momento pronto podréis no sólo familiarizaros con un simpatico logo que servirá como imagen identificativa para esta camapaña, sino que también y por mutuo acuerdo de las revistas del sector, nuestro labor informativa tratará de ser lo más profusa posible en un afan por sensibilizar a todos aquellos que de una forma u otra estén relacionados con el mundo del video juego del enorme daño que los piratas pueden (y ya lo están haciendo) causar.
No olvidéis que tal y como ya os dijimos, la repercusión más directa de esta actividad es que, debido a que los autores de los juegos dejan de cobrar sus bien ganados royalties, la producción de esos maravillosos cartuchos que llenan de diversión nuestros ratos de ocio se pone en serio peligro. ¿Qué os parecería si por esta causa no pudieramos ver en nuestras consolas nuevas aventuras de Mario, Sonic o cualquiera de nuestros héroes?

José Emilio Barbero



OCHO RAZONES PARA NO COMPRAR PRODUCTOS PIRATAS

(1) Los originales tienen libros de instrucciones que te indican como iniciar tu juego. Desconfía de los que no lo tengan.
(2) Tus juegos de Nintendo o de Sega tienen una garantía porque están hechos con materiales de primera calidad. La mayoría de las consolas y video juegos piratas no funcionan debido a su pésima calidad.
(3) Tanto Nintendo como Sega te ofrecen un servicio técnico permanente por si se estropea tu consola o videojuego. Si te compras un producto pirata y se te estropea, no encontrarás ningún sitio donde te lo arreglen.
(4) Una cosa muy importante: si te compras un juego pirata corres el riesgo de que no este acabado y que no tenga todas las pantallas que tiene el original. Por tanto te puedes quedar a medias de tu juego favorito.
(5) Si tienes una consola original y le metes juegos piratas, lo más seguro es que se estropee y no puedas volver a jugar con ella.
(6) Todos los productos de Sega y Nintendo son seguros y cumplen todas las normativas y especificaciones legales, mientras que los piratas han sido introducidos en España sin ninguna autorización y se venden de manera ilegal.
(7) ¡Ten mucho cuidado con lo que compras! Si te compras una consola o un videojuego original, ten la seguridad de que te durará toda la vida si los usas adecuadamente. Si te compras algo pirata, aunque lo uses correctamente, veras como te dura muy poco.
(8) Los juegos piratas suelen ser muy antiguos. En muy raras ocasiones encontrarás novedades que no sean originales.



Este es el logo elegido como emblema de la lucha contra la piratería.

MEGA DRIVE

SUMMER C

PASARELA: SUMMER CHALLENGE
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: ACCOLADE
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
N. JUGADORES: 1 a 10



Tras la resaca de las Olimpiadas de Barcelona 92 y una vez repuestos del esfuerzo físico que nos supuso a todos el año olímpico -y en especial a las mandos de nuestras consolas- Accolade nos presenta la versión Mega Drive de su super conocido Summer Challenge.



DEPORTE, SOL Y DIVER

HALLENGE



TIRO CON ARCO

Desde una vista frontal deberemos lanzar 12 flechas en cuatro turnos de 3 lanzamientos. El sistema utilizado para lanzar la flecha se basa en un punto de mira -aparentemente con ataque de nervios- que se mueve a gran velocidad sobre la superficie de la diana, debiendo colocarla -o por lo menos intentarlo- en el centro de la misma.

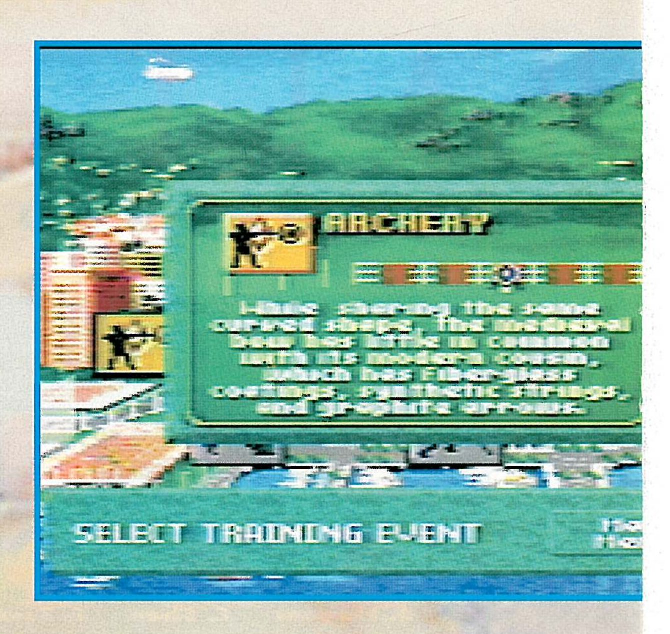
Cuendo uno se hace con un juego de estos, lo primero que espera encontrar es algo de variedad en las pruebas que componen al mismo. Este cartucho mezcla en uno mismo pruebas tan clásicas como los 400m. vallas o el salto de altura con otras que normalmente no se suelen encontrar en este tipo de juegos; nos estamos refiriendo a la prueba de hípica y Kayak.
Las pruebas que se incluyen en total son ocho, y estas son:
Tiro con arco, kayac, hípica, 400m. vallas, salto con pértiga, salto de altura, lanzamiento de jabalina y ciclismo.







Puedes encontrar una breve descripción de ellas en los recuadros que acompañan a este comentario. ¡La verdad es que crea adicción el jueguecito este! El programa en general esta dotado de una gran calidad, con mención especial para el aspecto gráfico que conjuga





KAYAK

Esta prueba se puede compara con el Slalom en la modalidad de esquí.



El objetivo de la prueba es deslizarse entre los rápidos de un



"riachuelo", debiendo pasar forzosamente entre las banderas que marcan el recorrido.



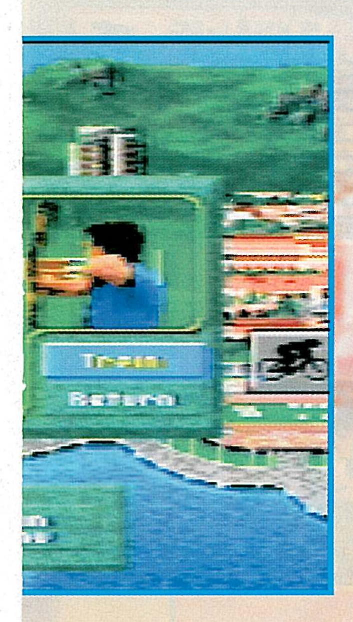
Cada vez que no consigamos pasar entre alguna de ellas, seremos penalizados.



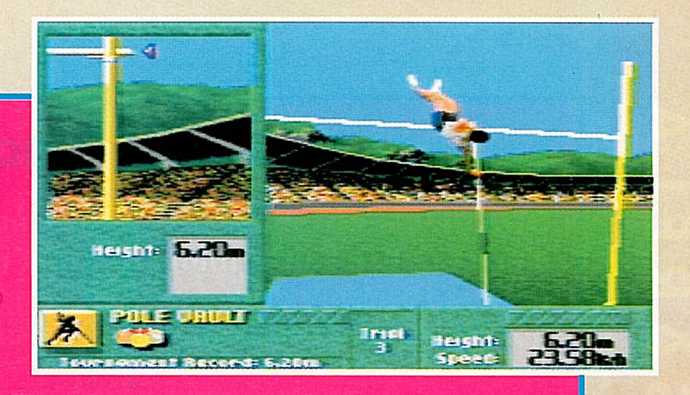
HIPICA

Sin duda la prueba mas original de todas las que componen el cartucho. Al igual que en una carrera de coches, deberemos "acelerar y frenar" al caballo mientras pulsamos el botón correspondiente al salto y así, de esta manera, esquivar los obstáculos.





SALTO CON PERTIGA



Una de las pruebas mas divertidas con las que te vas a encontrar. Tras machacar los botones del mando para coger velocidad, deberás controlar en que instante exacto



debes apoyar la pértiga en el suelo para despues comenzar el vuelo y... al suelo. Tranquilo, las primeras veces cuesta pero despuës todo es mucho mas sencillo.

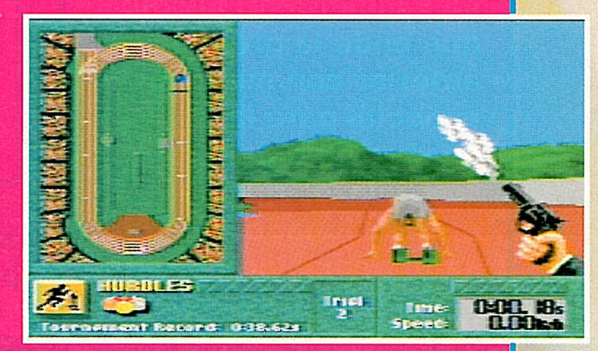


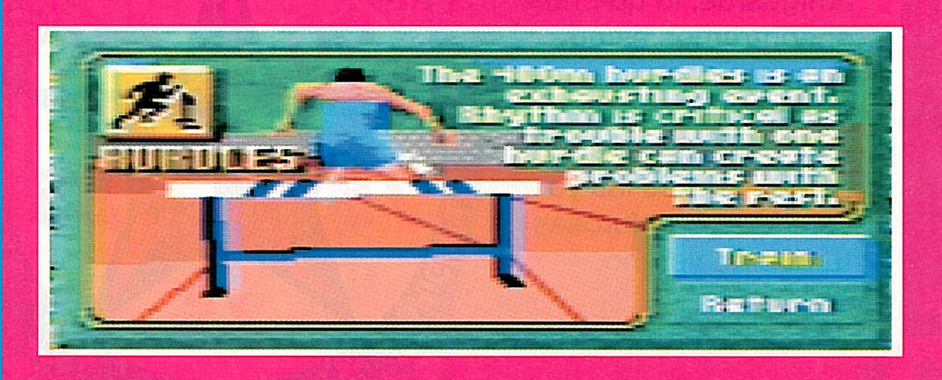
elementos tridimensionales -similares a los de los simuladores de vuelo- con digitalizaciones de atletas , caballos, ciclistas, etc.
El aspecto auditivo -bastante limitado, por cierto- se resume a un par de melodías que se repiten durante todo el juego y a unas cuantas digitalizaciones del público.

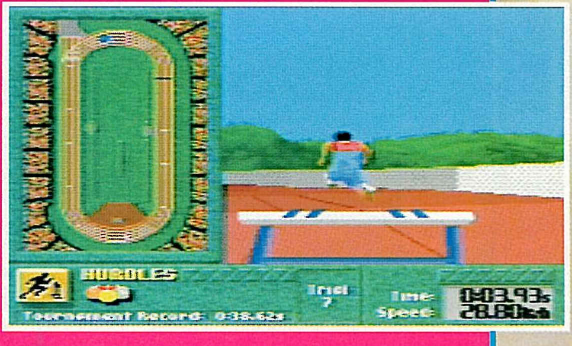
400 M. VALLAS



Una de las pruebas mas clásicas dentro de los juegos de olimpiadas. Limítate a machacar las teclas de tu control-pad y de controlar el momento en que debas saltar los obstáculos.





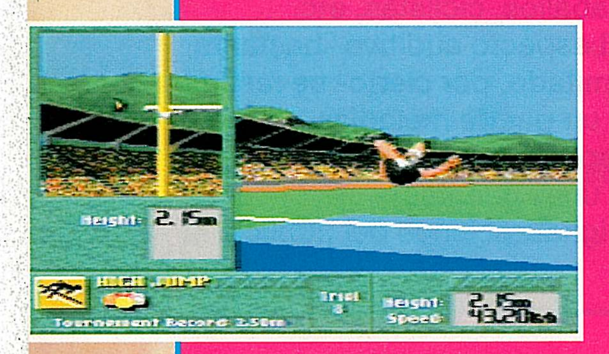


SALTO DE ALTURA

Otra de las pruebas clásicas que conforman este cartucho y que, por las características



de la prueba, se asemeja mucho a la prueba de salto con pértiga.



El sistema utilizado es básicamente el mismo que el de la prueba anterior con mención especial para la animación del "costalazo" que se pega el jugador cuando salto demasiado pronto.



CICLISMO



Y ahora que estamos en pleno apogeo de clásicas ciclistas, una prueba donde podremos emular las hazañas de nuestros ídolos. Recorrer un velódromo a velocidades vertiginosas mientras te destrozas los dedos intentando que tu corredor avance mas y mas velozmente será la tónica de esta prueba, última de la competición.



LANZAMIENTO DE JABALINA

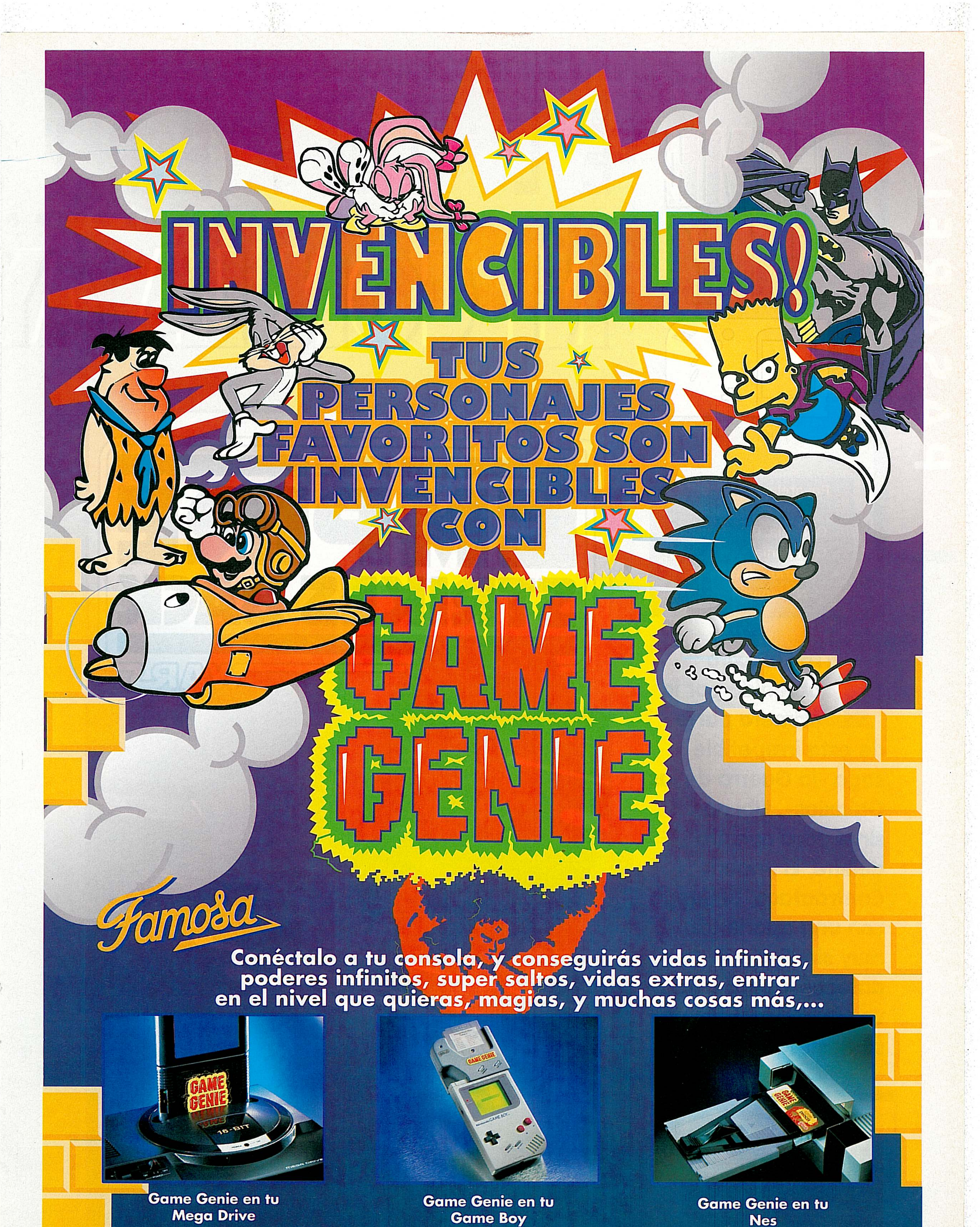
Uno de los aspectos que caracterizan a este cartucho es, sin duda, la escasa dificultad con que se consiguen las marcas necesarias para ganar la prueba. Y esta, para no ser menos, es igual de sencilla que las demás. Con un poco de práctica conseguirás lanzamientos de hasta cien metros, mas que suficientes para batir las marcas realizadas incluso en el nivel mas alto -nivel Super clases-.



Si a la gran calidad del programa le unimos la posibilidad de jugar hasta con nueve amigos/as, lo que nos encontramos es un programa cantidad de refrescante que te ayudará a pasar con menos agobio las ya venideras y calurosas tardes de verano.

J.C. "DOCTOR JONES"




INVENCIBLES!
TUS PERSONAJES FAVORITOS SON INVENCIBLES CON
GAME GENIE
Famosa
Conéctalo a tu consola, y conseguirás vidas infinitas, poderes infinitos, super saltos, vidas extras, entrar en el nivel que quieras, magias, y muchas cosas más,...
GAME GENIE
16-BIT
GAME GENIE
GAME BOY
GAME GENIE
Game Genie en tu Mega Drive
Game Genie en tu Game Boy
Game Genie en tu Nes
Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido, ni refrendado por Nintendo of America Inc., ni Sega.

GAME BOY

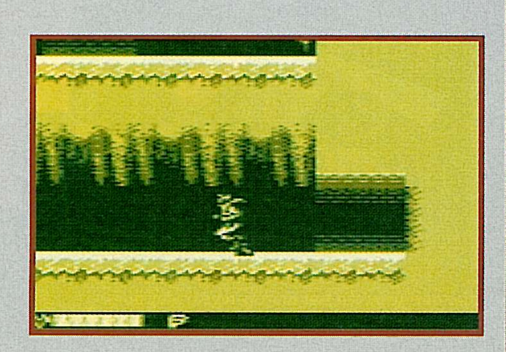
EL IMPERIO

NI CON LA AY

STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

Pasarela: EL IMPERIO CONTRAATACA
Consola: GAME BOY.
Compañía: UBI SOFT
Distribuidor: ERBE
N. Jugadores: 1

Tras el èxito obtenido por la primera parte de esta irrepetible saga -la Guerra de las Galaxias-, Ubi nos sirve para nuestro deleite, El Imperio Contraataca, un juego con una apariencia muy similiar a la de su antecesor pero a la vez muy diferente en su desarrollo.



O CONTRAATACA

YUDA DE LA FUERZA

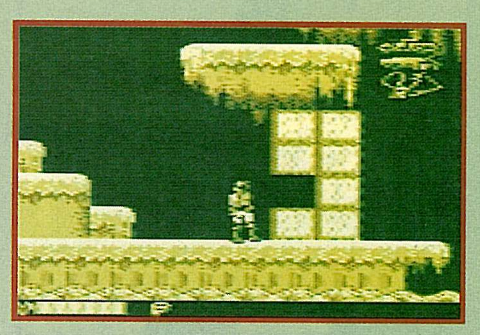
POR TURNOS

En su día apareció la versión NES del clásico de Lucasfilm Star Wars, para unos meses despúes hacerlo la de Game Boy. Algún tiempo mas tarde lo hizo, por fín, la versión Super Nintendo. Ahora la historia se repite pero con el segundo título de la trilogía que, como todos sabeis, es este Imperio Contraaca.

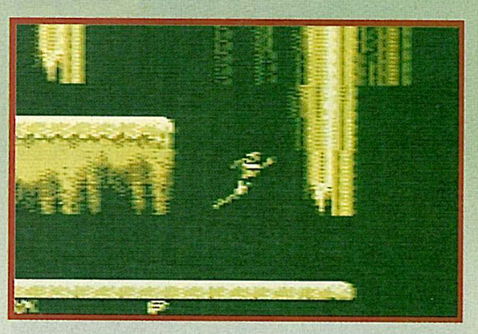
DIFICULTAD SI, PERO LA JUSTA

Desde que los videojuegos son videojuegos y los programadores son programadores, siempre ha habido una gran confusión entre lo que es adicción y dificultad. La dificultad no va unida paralelamente a la adiccíon, todo lo contrario. Cuando un juego posee excesiva dificultad -como el

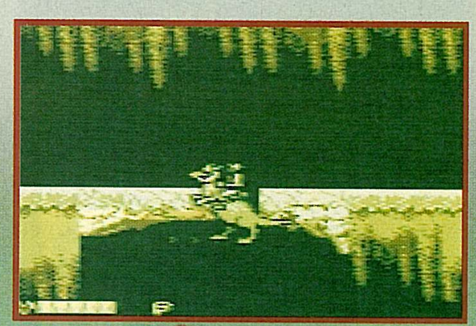




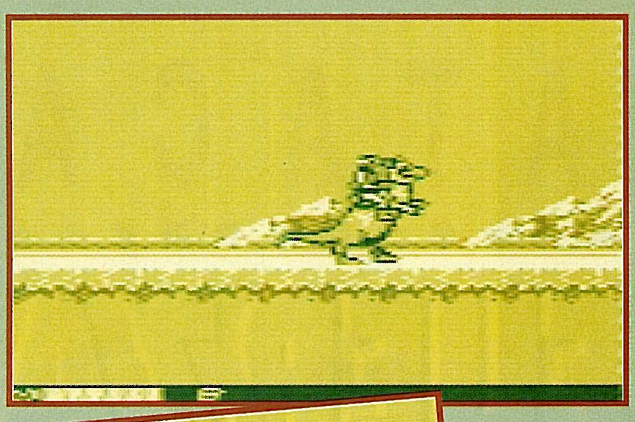




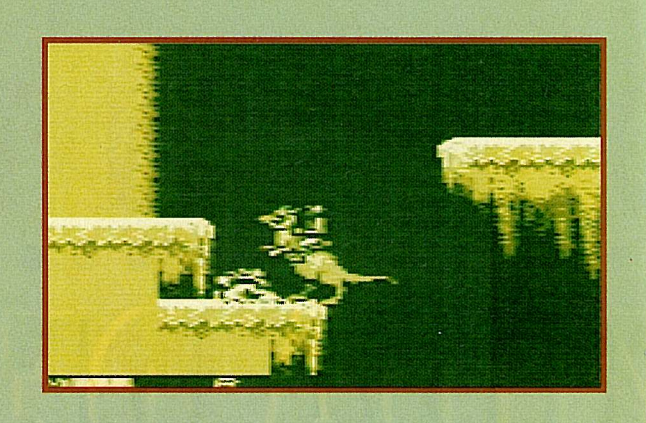


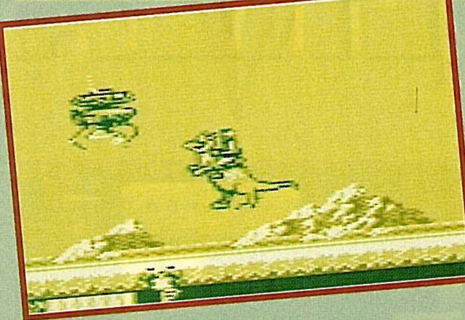


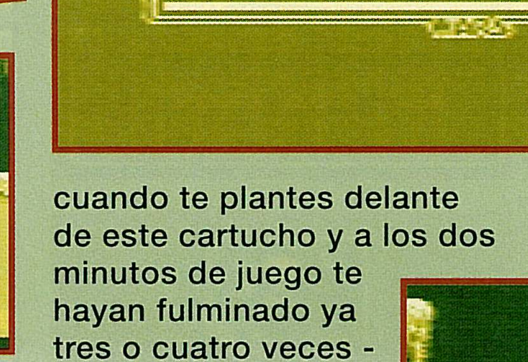




caso que nos ocupa- la adicción puede llegar a alcanzar los niveles mas bajos posibles. Entonces ¿Que ocurre?. Nada. Simplemente que cuando te plantes delante de este cartucho y a los dos minutos de juego te hayan fulminado ya tres o cuatro veces - con el agravante de tener que volver al principio cada vez que acaben contigo- te desesperarás y mandarás el dichoso cartucho al fondo del cajón.



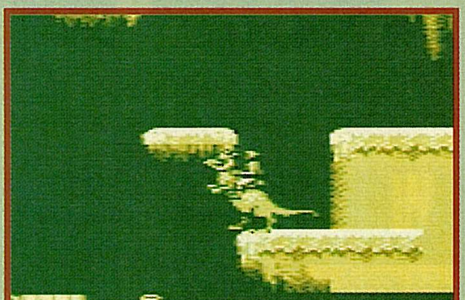


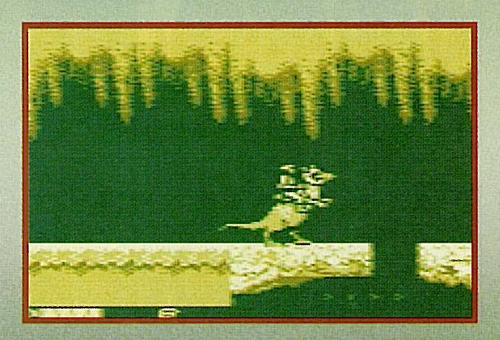


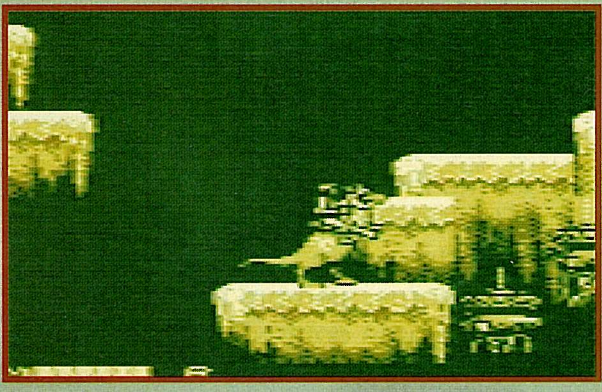


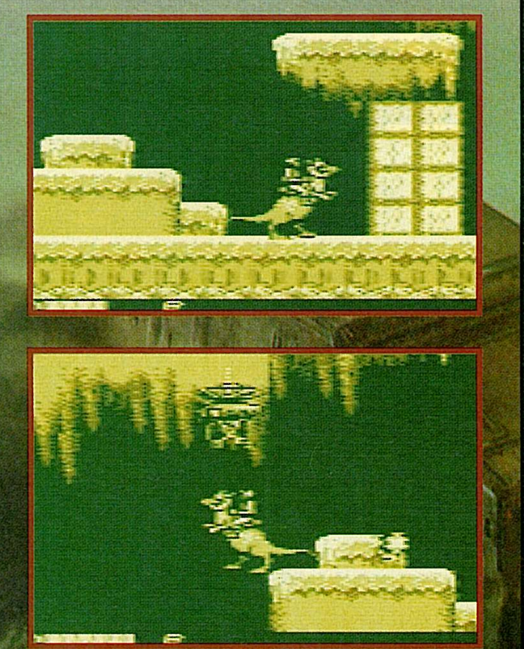
LUKE Y EL IMPERIO

En esta segunda parte de la trilogía nuestro compañero de fatigas, Luke, deberá enfrentarse de nuevo a las fuerzas imperiales en Hoth -mas conocido como el planeta de hielo-, Dagobah -donde encontraremos a



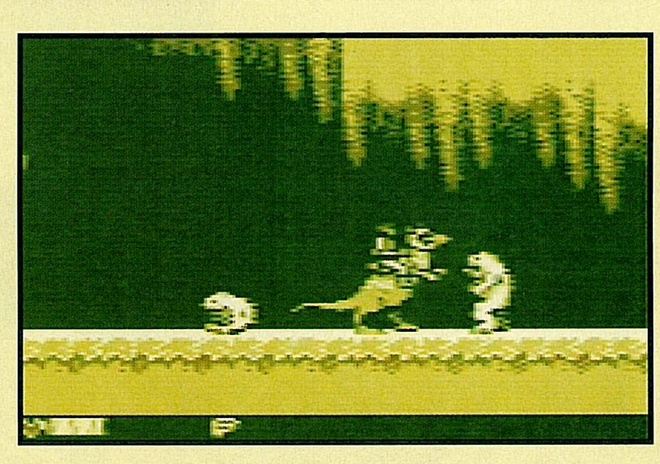






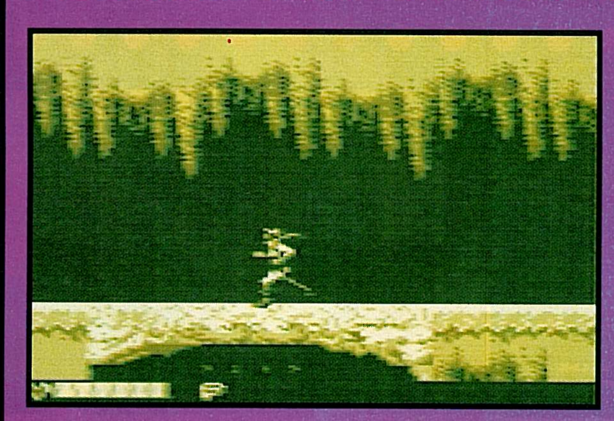
TAUN-TAUN

A lomos de nuestro Taun-taun, deberemos recorrer las tierras heladas de Hoth en busca de la salida, algo que, por cierto, se nos antoja totalmente imposible.





Cuando pierdas al Taun-taun, deberas recorrer el resto del camino a pie, aunque mas tarde comprobarás que es mucho mejor hacerlo solo ya que, a lomos de tu "animalito", ciertos lugares serán totalmente inaccesibles.





nuestro simpático amigo Yoda- y por último Bespin -donde deberemos luchar contra los Tie Fighters del Imperio-, todo ello repartido entre un total de 10 niveles que, desde este momento lo afirmo, jamás conseguireis acabar -sin la ayuda, por supuesto, de un pokeador-.

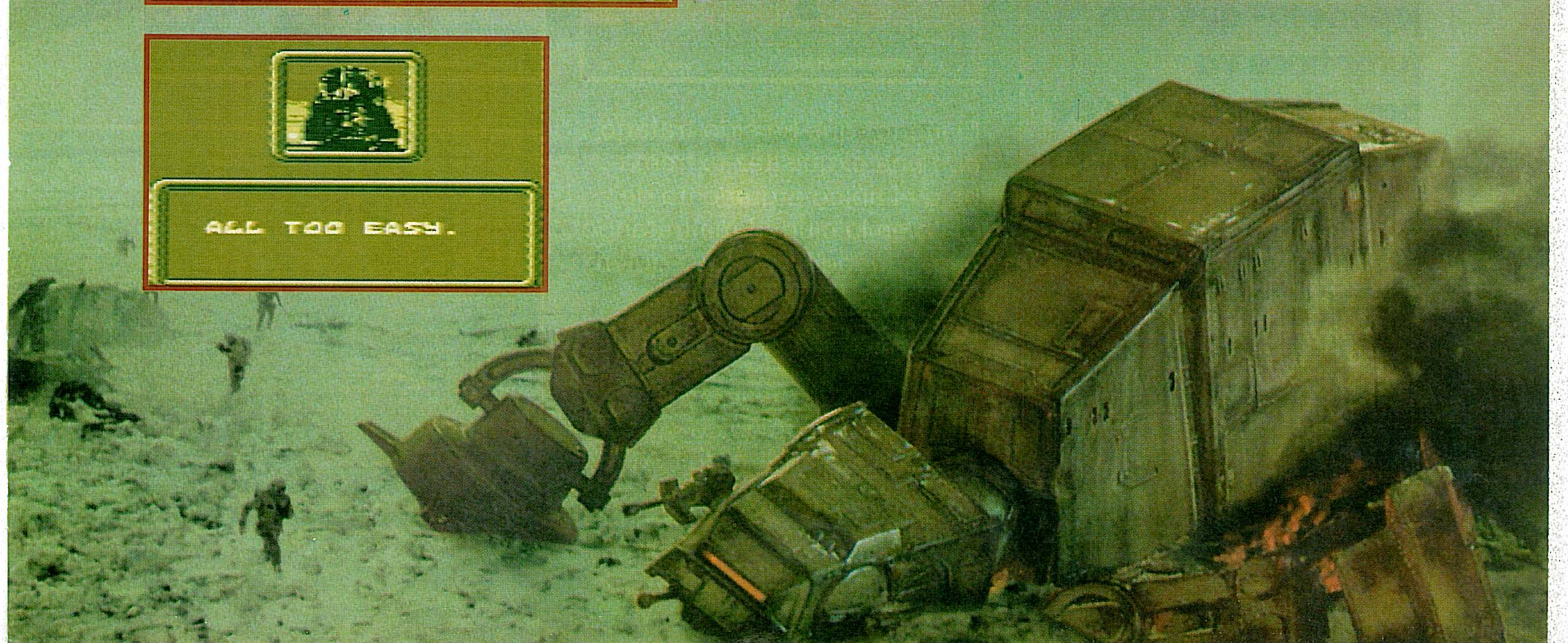
UN GRAN JUEGO

Dejando de lado este "muy-significante" defecto, encontramos un cartucho muy bien desarrollado que conjuga el encanto de la película con unos muy buenos movimientos y discretos gráficos. La música, como no, sacada de la banda sonora original de la película, le da si cabe un poco mas de ambientación al juego. Un cartucho que, de no ser por la excesiva dificultad que ya hemos comentado, sería un muy buen juego. Lástima.

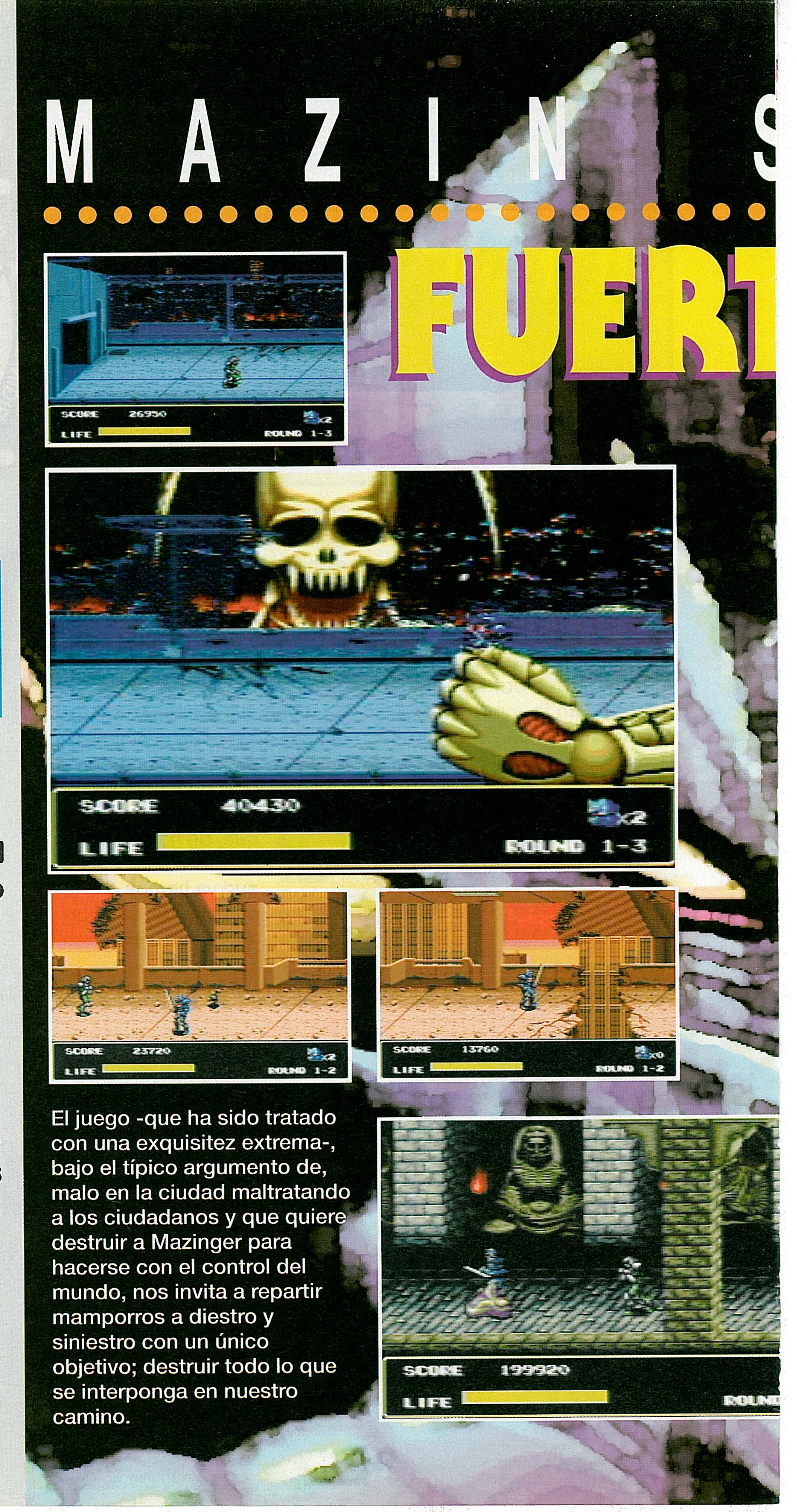




EL GRAN HOUDINI



MEGA DRIVE



Pasarela:
MAZIN SAGA
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1

Los mas viejos del lugar -bueno, no tan viejos- recordarán una serie de dibujos -como no, japonesa- que hizo furor hace ya bastantes años. Ya de vuelta a los ´90 se nos da la posibilidad, a los nostálgicos, de disfrutar con las aventuras del que sin duda fue el heroe de muchos niños... ya no tan niños.

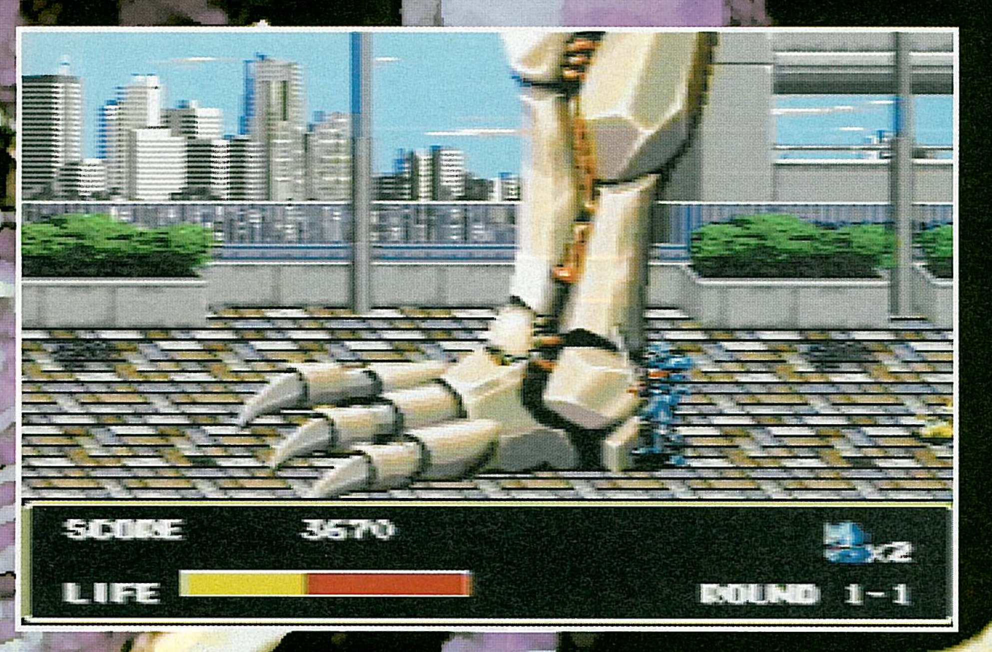
El juego -que ha sido tratado con una exquisitez extrema-, bajo el típico argumento de, malo en la ciudad maltratando a los ciudadanos y que quiere destruir a Mazinger para hacerse con el control del mundo, nos invita a repartir mamporros a diestro y siniestro con un único objetivo; destruir todo lo que se interponga en nuestro camino.

S A G A

TE Y METALICO







Con un desarrollo exacto al de juegos como Streets of Rage o Fatal Fury, esto es, un puñado de enemigos salen a nuestro encuentro hasta que el jefe -o enemigo de final de fase- se mosquea y decide acabar con nosotros el mismo, crea una adicción total que, junto al resto de aspectos que comentaremos ahora, lo convierten en un juego muy recomendable.

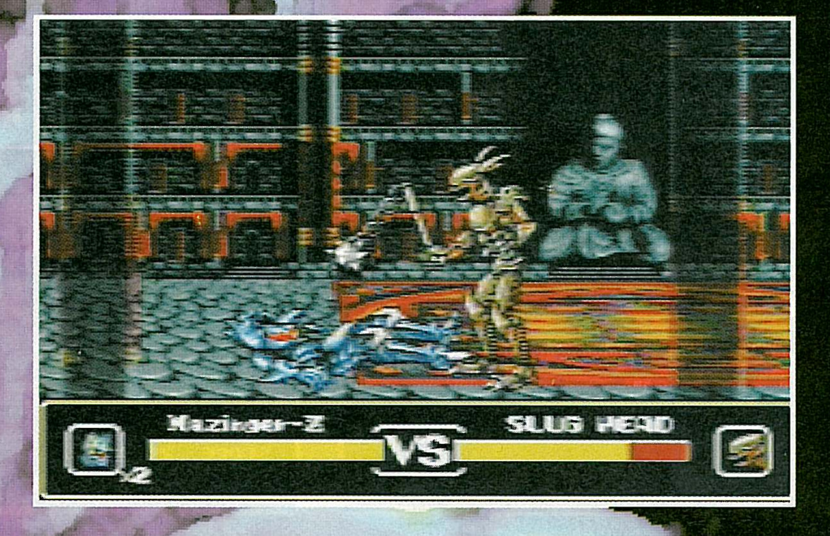


TAN BUENO COMO EL ORIGINAL

En el aspecto gráfico destacan, ante todo, las luchas con los enemigos de final de fase que han sido tratadas de una forma totalmente distinta al resto del juego.
En estas fases el aspecto visual cambia radicalmente doblando el tamaño de los personajes y asemejándose mucho a juegos como los de la serie Street Fighter.
Mención especial para los movimientos tanto de Mazinger como de nuestros enemigos que dejarán a mas de uno con la boca abierta.
Por último, el sonido y la música, como viene siendo habitual últimamente -salvo raras excepciones- lleva lo justito, justito como para no





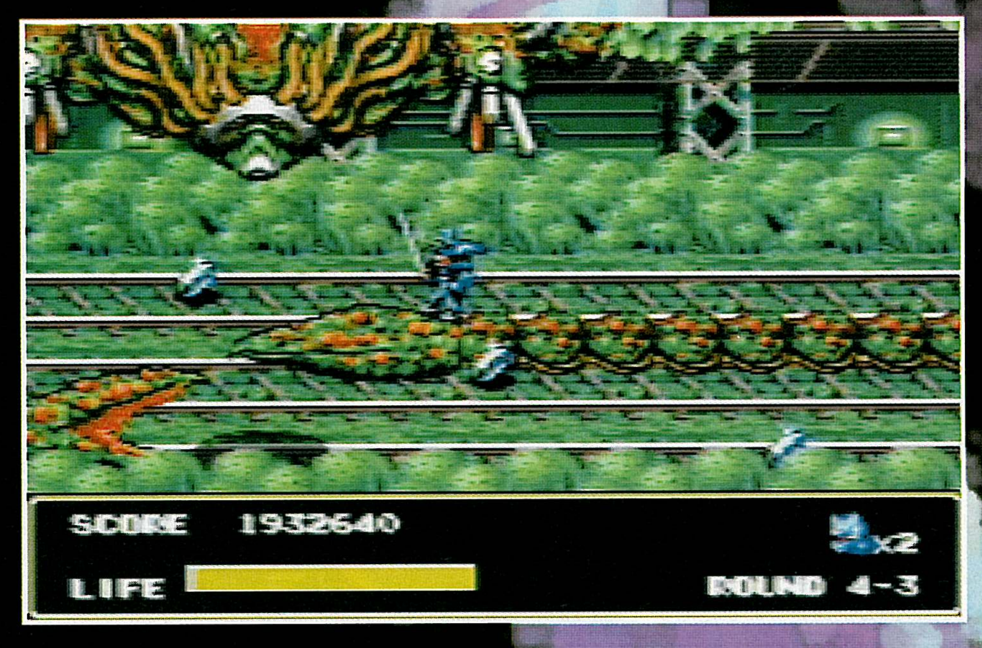






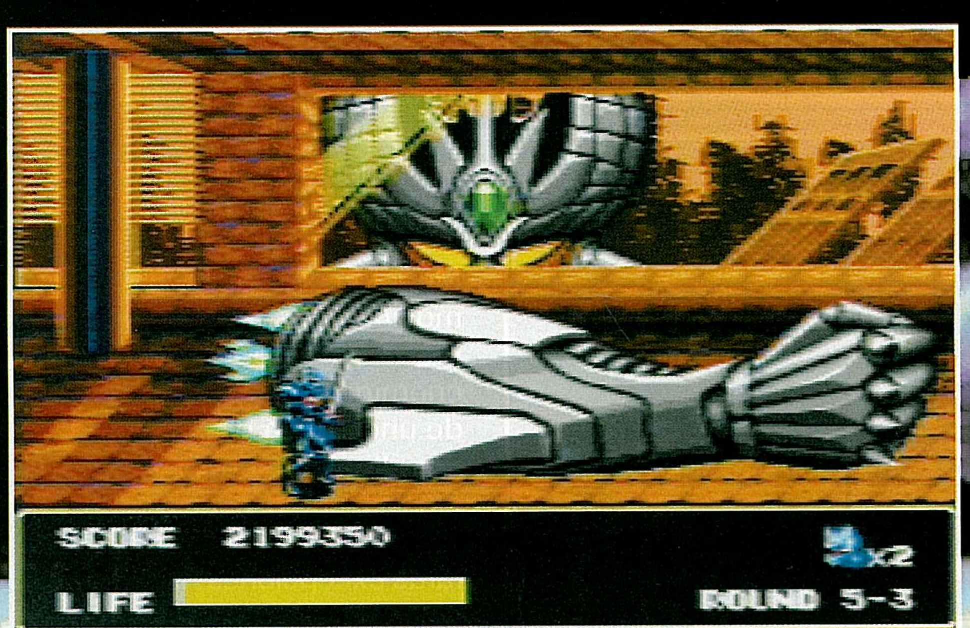






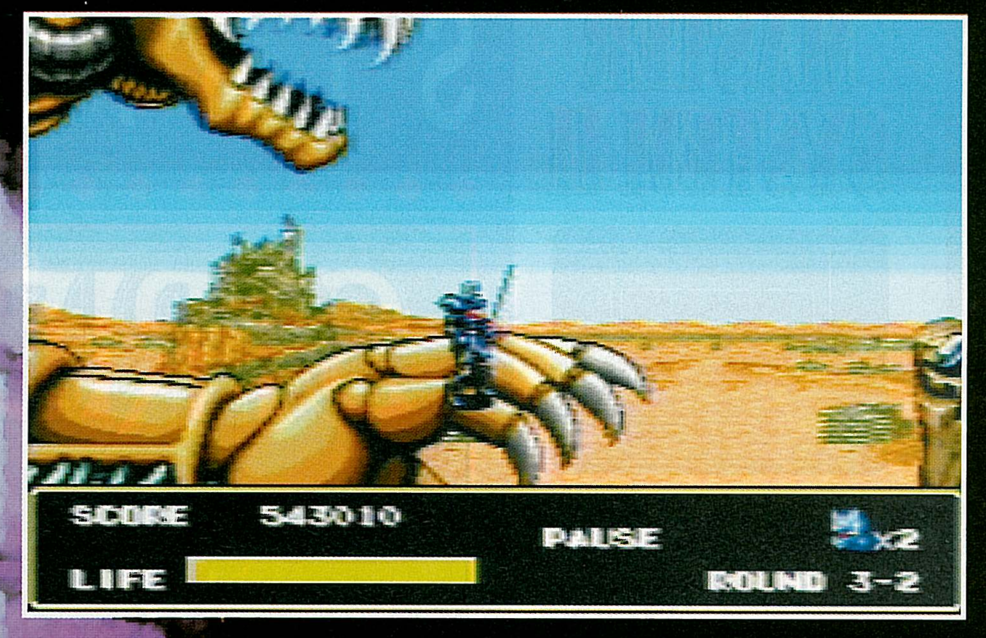
descompensar con el resto del programa.
El juego es una auténtica maravilla de principio a fin -no es por que fuesen mis dibujos animados favoritos-, por lo que te lo podemos recomendar como uno de los mejores juegos que existen ahora mismo para tu Mega Drive.
Si hemos dicho que el cartucho rebosa calidad por los cuatro costados, lo lógico es que también digamos que la adicción que vas a encontrar en el mismo puede















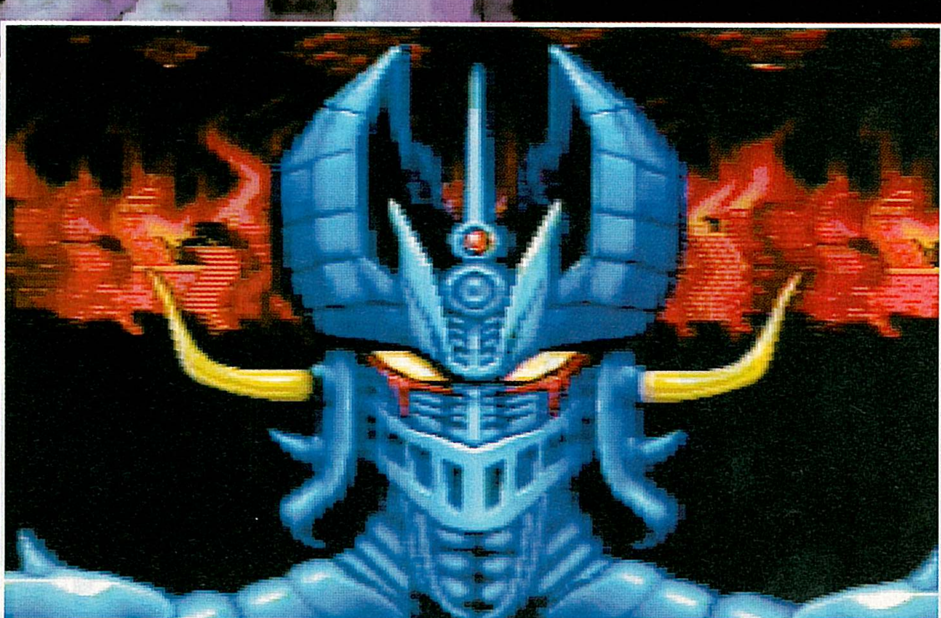


ser algo bestial ya que el juego se deja jugar las primeras fases con bastante facilidad para, posteriormente, agobiarnos con un poco mas de dificultad.

Creo que no queda nada que no hayamos dicho, tan solo esperar una segunda parte que, para que haya un poco de variedad, podía tener como protagonista a... ¿Afrodita?. Desde aquí lanzamos la idea para el que la quiera coger.

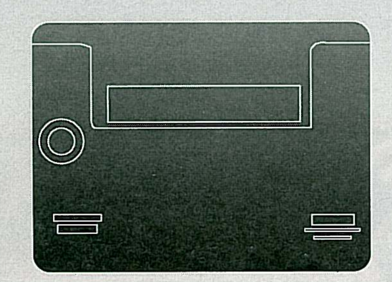
J.C.
"DOCTOR JONES".







PASARELA



Pasarela: STRIDER II.
Consola: MASTER SYSTEM.
Compañía: U.S.GOLD.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1.

STRIDER II



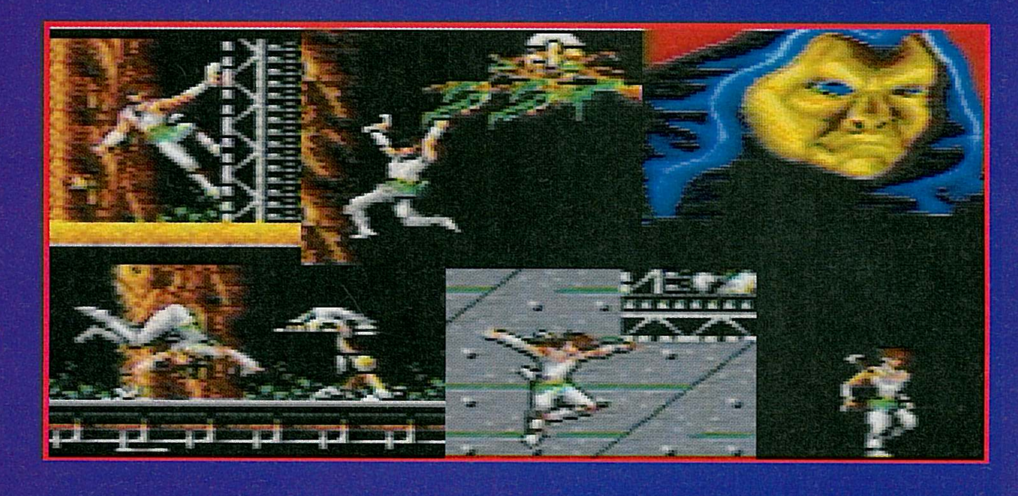
Strider es un personaje clásico para todos los poseedores de la Master System, y en general para todos los amantes del mundo del video juego. Ahora ha vuelto para derrotar a nuevos malvados, mutantes y engendros mecánicos. Sólo el puede conseguirlo aunque, eso sí, con tu ayuda.



EL RETORNO ESPACIAL

LA HISTORIA

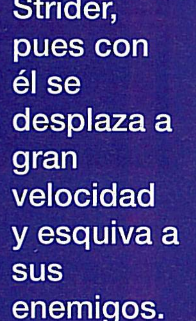
Tras la primera entrega, Strider está listo para la lucha real y su tarea es eliminar al Master. Este tiene presa a la princesa Magenta, novia de nuestro héroe Strider. Para ello, deberá superar primero los cinco niveles en los que el Master ha dejado a sus esbirros para que aguarden a Strider.



LOS MOVIMIENTOS

Entre tanta aventura, nuestro héroe Strider ha perfeccionado toda una serie de movimientos de combate para sobrevivir en los mundos del Master. El salto es una de las armas más importantes de Strider, pues con él se desplaza a gran velocidad y esquiva a sus enemigos.





El personaje es ágil y trepa por techos y paredes con gran facilidad. Cuando recibe disparos a la altura de la cabeza puede agacharse y deslizarse a la vez. En algunas zonas es imprescindible haber aprendido a deslizarse para superar algunos obstáculos determinados.





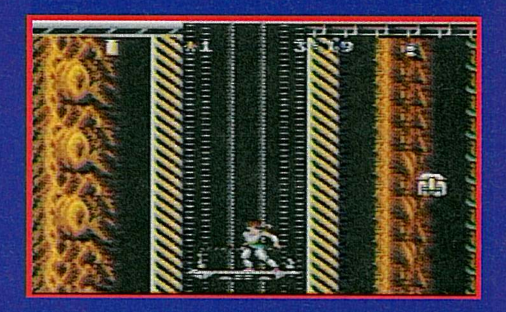
En el apartado de armas propiamente dicho, Strider dispone del Shuriken, la mortal espada ninja, con la que puede rebanar a cualquier enemigo que se pueda enfrentar.

UNA DE NIVELES

La estructura del juego está dividida en cinco niveles con un tiempo límite de ejecución para cada uno. Al final de dicho tiempo, Strider pierde una de sus preciadas vidas.

EL BOSQUE PROHIBIDO

Patrullas de robots esperan a Strider en un complicado mapeado. Además te encontrarás con tres enemigos especiales, una bomba gigante, una batería de misiles, y una fortaleza acorazada volante.

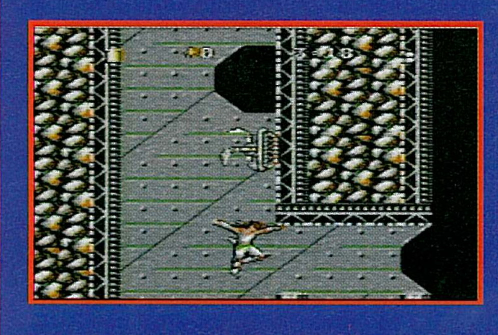




O DEL GUERRERO







EL CASTILLO METROPOLIS

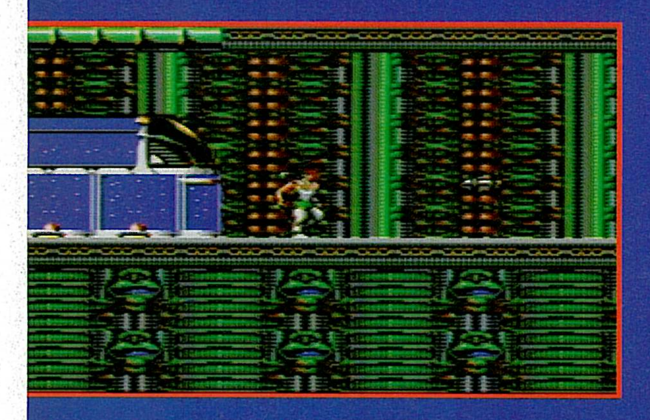
Aquí te esperan soldados mutantes y plantas de energía. Al final de la fase hay



otro Helios II, un helicóptero como el del primer nivel.

EL LABERINTO DE LOS ALIENS

Es una ruta difícil y complicada en la que bichos

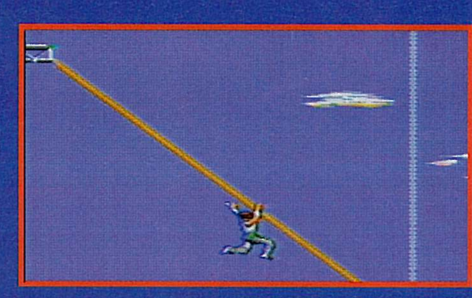


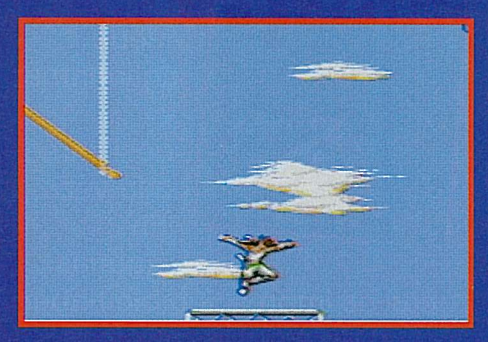


que trepan por los muros tratarán de derribarte cuando seas más vulnerable. En la última parte de la zona te enfrentarás a la madre de todos los aliens.

LAS AZOTEAS

Suponen el regreso al mundo exterior. Ahora los misiles

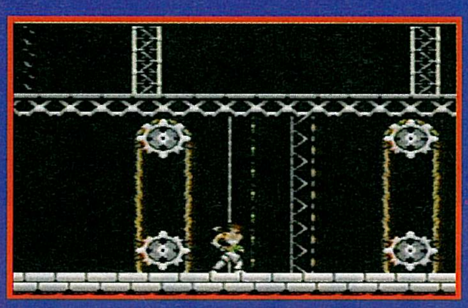




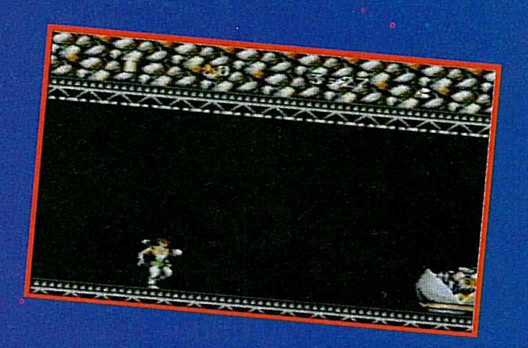
tienen cabeza buscadora y te siguen a todas partes. Debes dispararles. El enemigo de fin de fase es una avispa gigantesca.

LA GUARIDA DEL MASTER

Es el último nivel y lo mejor será que lo descubráis vosotros. Supera a todos los anteriores en dificultad y enemigos.







¿STRIDER III?

Suponemos que sí. La segunda parte tiene la calidad suficiente como para dejarnos con las ganas de seguir jugando. Los gráficos son fabulosos y los enemigos de fin de fase son simplemente sensacionales. Pocos juegos de Master System demuestran tener tras de sí tantas horas de programación como éste. El factor de la jugabilidad ha sido cuidado al máximo y si



peca de algo, es de ser excesivamente difícil en algunos momentos, aunque la verdad eso contribuye a engancharnos a la consola como verdaderos videoadictos. ● ● ● ● Groucho Gancho.





via directa USA

TIENDA EN BARCELONA:
C/ París, 56 (junto Rocafort) Tel. 430 42 46

CON UNA COMPRA SUPERIOR A 12.000 Ptas. UNOS GUANTES PROFESIONALES ¡ GRATIS! (expto consolas)

¡¡TELEFONO DE PEDIDOS Y CONSULTAS!!

(93) 430 42 46

HORARIO: LUNES A VIERNES, 10 a 2 y 4.30 a 20.30
SABADOS, 10 a 2 h.

VENTA AL MAYOR A TODA ESPAÑA

TEL.: (93) 439 15 25

FAX: (93) 439 15 41



GAME BOY

ALIEN 3	4.990
BATMAN RETÜRNS	4.990
SIMPSONS 2	4.990
BEST OF THE BEST	4.990`
DOUBLE DRAGON 3	4.990
HOOK	4.490
LEMMINGS	4.990
LA SIRENITA	5.190
NBA 2	4.990
ROBIN HOOD	5.490
SPIDERMAN 2	4.990
SOCCERMANIA	4.990
STAR WARS	4.990
IMPERIO CONTRATACA	5.490
TALESPIN	5.190
KID DRACULA	5.190
T-2 ARCADE GAME	4.990
F-15	5.190
SUMARIO LAND 2	4.990
BARBIE	5.190
JOE AND MAC	consult.
CHUCK ROCK	consult.

GAME GEAR

ALIEN 3	5.190
CHAKAN	5.190
ARCH RIVALS	5.190
E.Holyfield Boxing	5.190
LA SIRENITA	5.190
S.SPACE INVADERS	5.190
SIMPSONS	5.190
STREET OF RAGE	5.190
THE TERMINATOR	5.190
BATMAN RETURNS	5.190
INDIANA JONES	5.190
SONIC 2	5.190
HUMANS	5.190
RC GRAND PRIX	5.190
TALESPIN	5.190
iNCREDIBLE CRUSH	5.190
DEFENDER OASIS	5.190
CHUCK ROCK	5.190
LEMMINGS	5.190
SPIDERMAN	5.190
OLYMPIC GOLD	5.190

MEGADRIVE

AMAZING TENNIS	8.990
AMER. GLADIATORS	7.990
COOL SPOT	cosult.
THE FLINSTONES	7.990
HUMANS	8.990
KING OF MONSTERS	8.990
TOYS	7.990
BATTLETOADS	consult.
FLASHBACK	consult.
NBA BASKET	8.990
BULLS VS LAKERS	8.990
CHAKAN	6.990
POWER MONGER	8.990
ROAD RASH II	7.990
JENNIFER CAPRIATTI T.	8.990
WWF WRESTLEMANIA	7.990
CAPITAN AMERICA+PIN	8.990
NHL HOCKEY 93	8.990
LA SIRENITA	6.990
RISKY WOODS	7.990
SHINOBI III	consult.
STRIDER II	7.990
SUPERMAN	consult..
JAMES BOND	consult.
TERMINATOR 2	7.490
TWO CRUDE DUDES	7.490
X-MEN	consult.
ANOTHER WORLD	consult.
CHIKKI CHIKKI BOYS	consult.
TINY TOONS	consult.
TOTUGAS NINJA IV	consult.
CHESTER CHEETAH	consult.
STREET FIGHTER II	consult.
CHAMPIONS EDITION	consult.
MUHAMED ALI BOXING	consult.
SUNSET RIDERS	consult.
FATAL FURY	8.990
OUTLANDER	consult.
BUBSY	consult.

SUPERNINTENDO

MICKEY MOUSE	11.990
STAR WARS	10.990
TERMINATOR 2	10.990
COOL WORLD	9.990
TECMO NBA BASKET	10.990
NCAA BASKET 3D	9.990
LEMMINGS	8.990
HOCKEY 93	9.990
GODS	9.990
GOAL	9.990
CAMPEONES SOCCER	consult.
BULLS VS BLAZERS	10.990
DESERT STRIKE	9.490
FATAL FURY	11.990
ALIEN 3	consult.
AMER. GLADIATORS	consult.
DOOMSDAY WARRIOR	consult.
OUTLANDER	consult.
TAZMANIA	9.990
ANOTHER WORLD	9.990
CHIKKI CHIKKI BOYS	consult.
DEADLY MOVES	8.990
STAR FOX	10.990
STAR FOX+ ADAPTOR.	12.990
BUBSY	consult.
TINY TOONS	10.990
DRAGON BALL Z	consult.
CAZA OCT. ROJO	9.990
ARMA LETAL	9.990
TOM AND JERRY	9.990
RIVAL TURF 2	10.990
DEAD DANCE	consult.
RANMA 1/2 II	consult.
SUPER TETRIS	consult.
DOUBLE DRAGON 2	10.990
ROAD RUNNER	9.990

CLUB DE CAMBIO: ENVIA EL JUEGO/S QUE QUIERAS CAMBIAR, NOMBRE, TELLEFONO A: GAMELAND APTDO. CORREOS 35134 - 08080 BARCELONA

LA GAMA MAS AMPLIA EN ACCESORIOS









Kit de limpieza + fuente alimentación + bateria recargable + lupa + funda
P.V.P 8.990

GAME BOY

MALETIN	1.850
PRO POUCH (bolsa)	1.995
PRO POUCH PLUS (bolsa)	3.995
MAGNILIGHT (lupa + luz)	2.860
BRITE BEAM (lupa + luz)	3.395
LIGHT MAGNIFIER (lupa + luz)	3.995
CLEAR-VIEW (rec. cristal pantalla)	995
COOL SCREEN (" " " diseño)	1.550
ACTION PACK 7h (bateria)	3.395
ACTION PACK 12h (bateria)	3.995
FUENTE DE ALIMENTACION	1.500
ACTION PACK 7h + FUENTE	3.995
ACTION PACK 12h + FUENTE	4.525
CAR POWER (alimentador Game Boy y Game Gear para automóvil)	1.975
SUPER ACTION (maletín + bateria 10h. + fuente + lupa +luz)	8.990
MASTER PACK	8.990
CLEANING KIT	1.975

GAME GEAR

MALETIN	2.495
PRO POUCH PLUS (bolsa)	3.995
MAGNI -GEAR (lupa)	2.275
GAME -GEAR MAGNIFIER (lupa)	2.995
TURBO TWINS (bateria recargable + fuente de alimentación)	8.990
CAR POWER (alimentador Game Boy y Game Gear para automóvil)	1.975
GEAR MASTER (adaptador para juegos Master System II)	2.890
CLEANING KIT	1.975

MEGADRIVE

MALETIN	4.490
SCOPE POUCH (bolsa Menacer)	5.995
STRIKER (super joystick)	3.995
GIZMO-MEGADRIVE (arcade joystick)	6.990
CLEANING KIT	1.975

SUPERNINTENDO

MALETIN	4.490
SCOPE POUCH (bolsa Super Scope)	5.995
ANGLER (super joytick)	3.995
PRO-CONTROL (mega joystick)	3.995
STEALTH (arcade joystick "El original")	5.490

MASTER SYSTEM II

MALETIN	4.490
VIPER (super joystick)	2.990
CLEANING KIT	1.975

NINTENDO (8 BITS)

MALETIN	4.490
CIZMO-NES (arcade joystick)	6.990
CLEANING KIT	1.975
ESTUCHE 10JUEGOS	1.795

ATARI Lynx

CLEANING KIT	1.975
PRO POUCH (bolsa)	3.995

VARIOS

MASTER POUCH (bolsa de transporte 8 y 16 bits)	4.995
STORAGE RACK (para guardar todo tipo de juegos)	2.550
GAMESCORE (para anotar puntuaciones)	700
SCORE KEEPER (estuche con hojas para anotar puntuaciones)	975
GUANTES PROFESIONALES	2.325



¡No gastes más pilas! Baterias que se acoplan en compartimento pilas, sin cables. Mínimo tiempo de carga: 6 horas reales de autonomía.
P.V.P. 8.990

PRO-CONTROL:
mando con "auto fire" y "slow" Supernintendo
P.V.P 3.995



"SCOPE POUCH"
Funda para Bazoka (Megadrive o Supernintendo)
P.V.P. 5.995

ACTION REPLAY:
vidas infinitas,
más energia,
acceso password.
Megadrive 11.495
Game Boy 7.495
Supernintendo 10.995
Nintendo 7.495

Pro ACTION REPLAY



"STEALTH" Mando de palanca firme y suave para Supernintendo
P.V.P. 5.490

PUEDES ENVIAR ESTE CUPON CON TU PEDIDO A GAMELAND APTDO. CORREOS 35134 - 08080 BARCELONA O SI DESEAS RECIBIR NUESTRO MAGNIFICO CATALOGO A TODO COLOR TOTALMENTE ¡¡GRATIS!! (Márcalo con una cruz)

DESEO RECIBIR CATALOGO ☐

Nombre y apellidos ....
.... Dirección completa ....
.... Población ....
Provincia .... Cod. Postal ....
Teléfono .... edad .... Consola ....

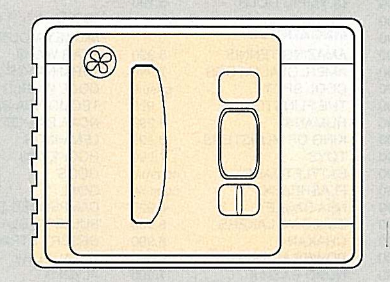
ENVIO CONTRA REEMBOLSO

TITULOS	PRECIO
....	....
....	....
....	....
....	....
GASTOS DE ENVIO	300 Ptas.

TOTAL ....
CONSULTAR ENVIO URGENTE

PASARELA

SUPER NINTENDO



PASARELA: SUPER SECRET WEAPONS
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: STORM SALES CURVE
DISTRIBUIDOR: DRO SOFT
N. JUGADORES: 1

SUPER SECRET



UN TOQUE D

El mundo de las consolas -como anteriormente el de ordenadores personales- se encuentra totalmente invadido por los clásicos mata marcianos.
Este tipo de juegos siempre han tenido una gran aceptación debido a la sencillez que habitualmente los caracteriza. De entre todos ellos solo unos pocos despuntan. ¿Estará este SWIV dentro de ese grupo de privilegiados?.

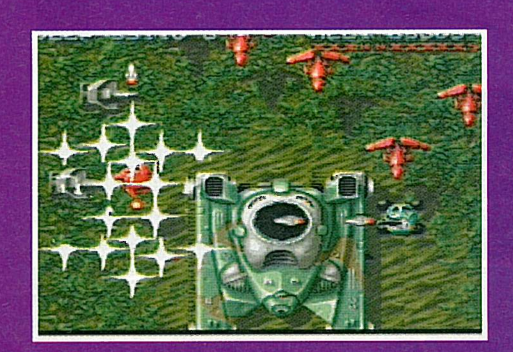








WEAPONS IV (SWIV)

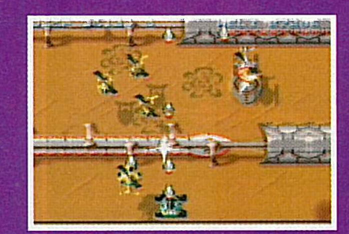










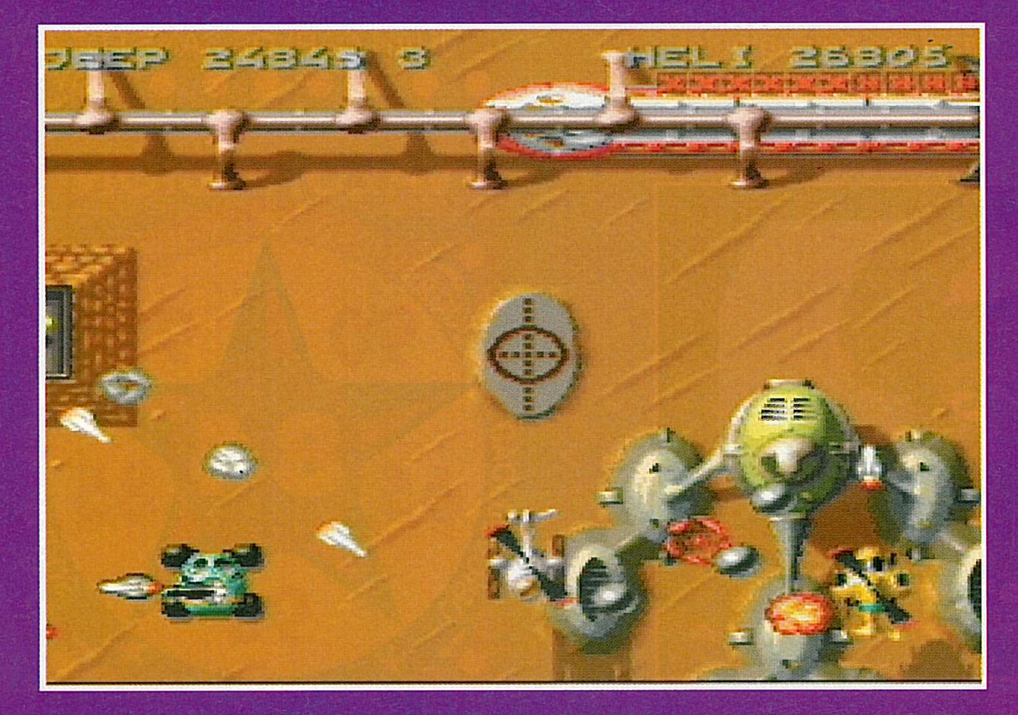


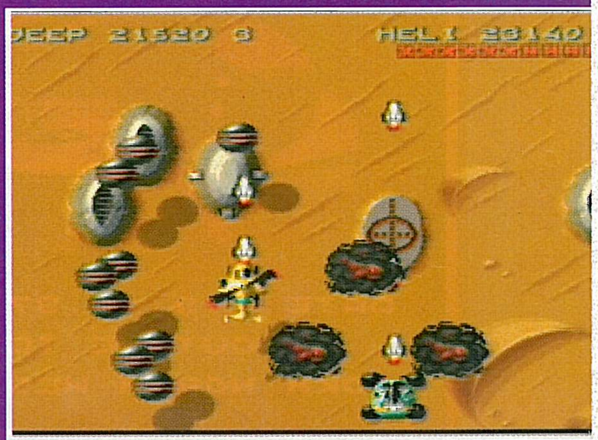


DE DESCONCIERTO

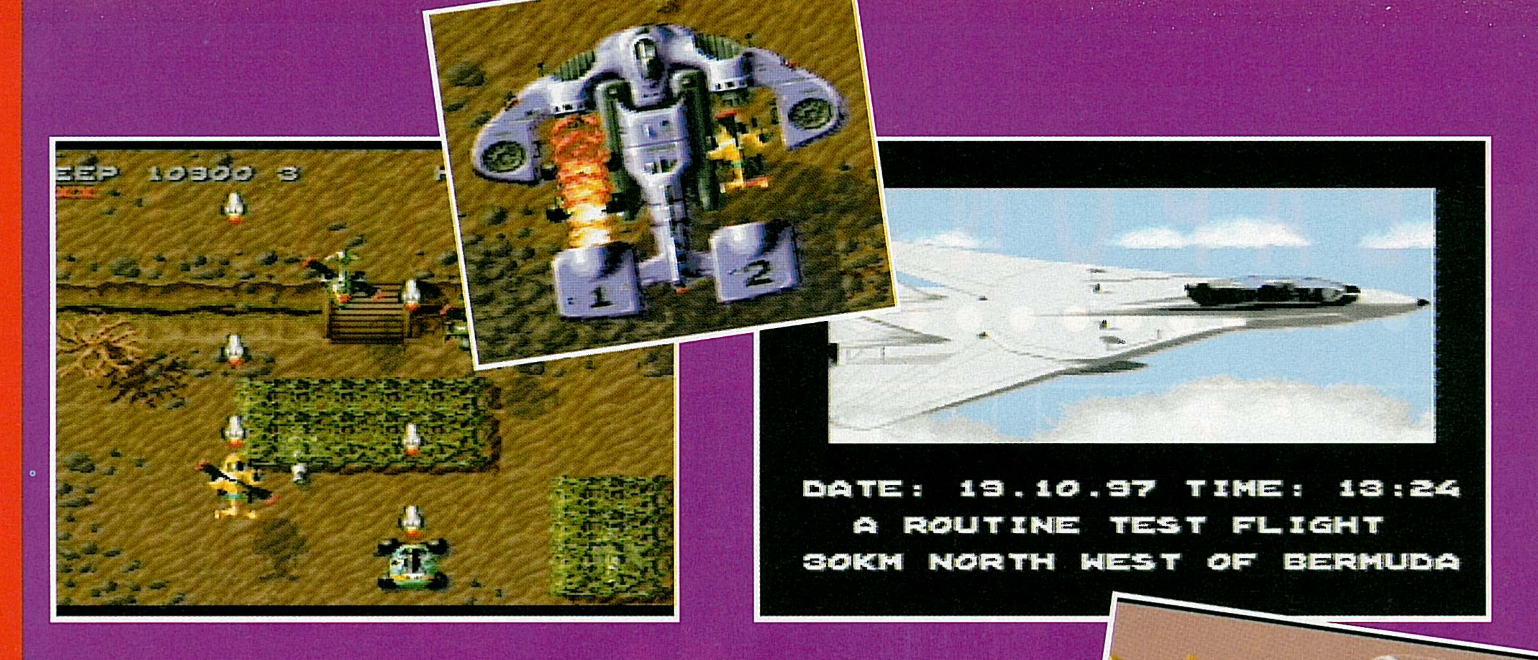
Cuando tu vehículo aparezca en la pantalla -si, si, esa especie de escarabajo pelotero con ruedas- y comience a disparar a diestro y siniestro -justamente a los lugares donde menos daño pueden hacer-, una leve













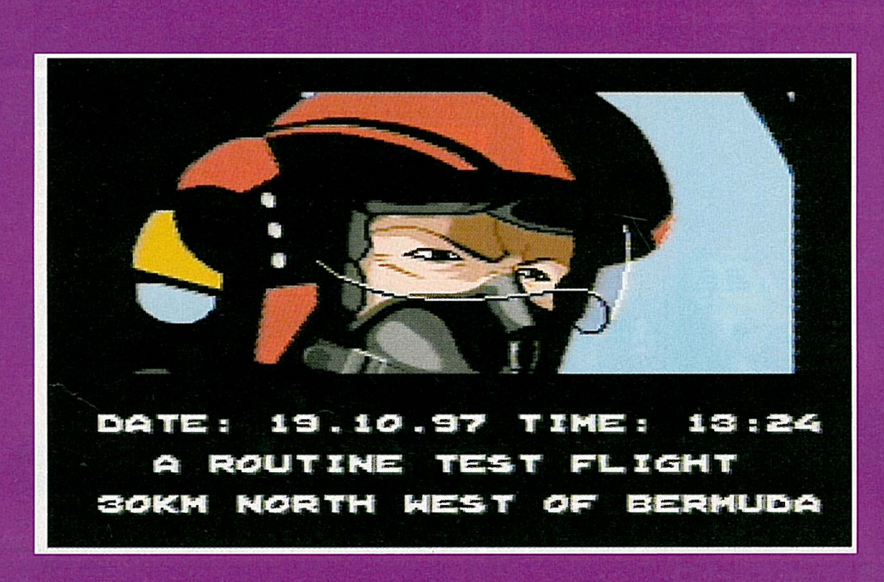
es para nada complicado.

TAN NORMAL COMO LA VIDA MISMA

Con esto que hemos comentado no queremos, ni

sonrisita de impotencia comenzará a emanar de tu boca para, posteriormente y en brusco movimiento, desconectar la consola.
Un par de minutos mas tarde y tras haberse nivelado la tensión arterial, encenderás de nuevo la consola para comprobar que, al contrario de lo que podía parecer, el manejo de tu escarab... perdón vehículo, no mucho menos, meternos con el programa en si, tan sólo queremos hacer una pequeña crítica a una idea que, tras las primeras partidas, deja de tener sentido -nos estamos refiriendo al sistema de disparo multidireccional-.
Por lo demás, en el vas a encontrar los ingredientes básicos de cualquier masacra-marcianos convencional. Unos gráficos bastante espectaculares, movimientos acorde con la calidad del programa y una buena música conforman un juego que, sin despuntar en ninguno de los aspectos esenciales, puede llegar a gustar.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ.
"MAY"





¿Tienes ya el NUEVO joypad SIN CABLES?





PRECIO OFERTA DESDE:4.990 ptas.

Sirve para: SUPER NINTENDO y SEGA MEGA DRIVE

Ya puedes montartelo **SUPER FACIL** con el **NUEVO JOYPAD** infrarrojo de **SUPER ARNO.**
Un sencillo receptor enchufado a tu consola, recibe por rayos infrarrojos cualquier acción del mando **SUPER ARNO**, con el que tú estas jugando.
Su control remoto **SIN CABLES** te permitirá más libertad de juego.
Con varios sistemas de disparos automáticos de frecuencia ajustable.
Y con la última **NOVEDAD** el **SLOW GAME**, que te ralentiza el juego hasta conseguir dominarlo, y función **TURBO** para que tengas mucha más fuerza en cada partida.
Con un radio de acción de 3 a 5 metros, podrás utilizarlo en consolas de 16 bits de Super Nintendo y Sega Megadrive.
Funciona con pilas de 1,5 V. no incluidas.







PIDELO YA

OFERTA VALIDA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SOLICITA A **MOVIERECORD DIRECT** EL JOYPAD SUPER ARNO ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ **SI** deseo recibir en el domicilio que les indico, el Joypad Super Arno que señalo más 500 ptas. de gastos de envío.

PARA SEGA		PARA NINTENDO	
☐ 1 JOYPAD + TRANSMISOR	4.990 Ptas.	☐ 1 JOYPAD + TRANSMISOR	5.990 Ptas.
☐ 2 JOYPAD + TRANSMISOR	6.990 Ptas.	☐ 2 JOYPAD + TRANSMISOR	8.990 Ptas.

NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION C.P.
POBLACION PROVINCIA
TELF. FECHA NACIMIENTO
N.I.F. FIRMA X

OFERTA VALIDA SOLAMENTE EN PENINSULA
MOVIERECORD DIRECT es la única entidad responsable de la venta y distribución de estos productos.

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ ADJUNTO CHEQUE ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA Nº:

NOMBRE DEL TITULAR FECHA CADUCIDAD

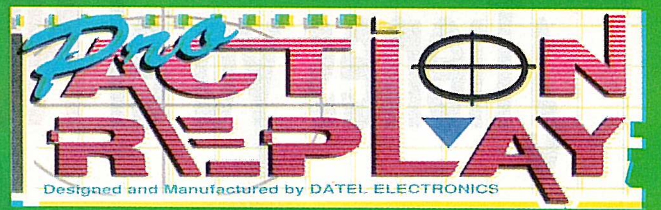
Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:

MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4-28015 Madrid

REF: OK.

Si desea recibir rápidamente su pedido llame al (91) 547 21 21 / 542 25 20



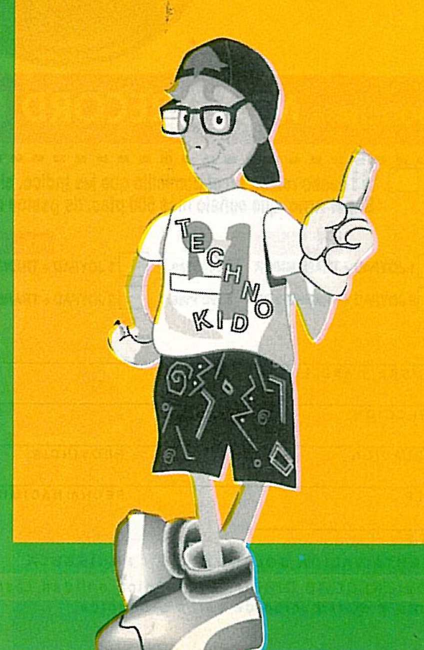


RESULTADO CONCURSO ACTION REPLAY

Pues si, continua la lluvia de regalos entre los lectores de OK SUPER CONSOLAS. En esta ocasión, y gracias a la amable colaboración de Proein S.A. y Datel, 25 han sido los afortunados consoleros que a partir de este momento van a poder convertirse en jugadores casi invencibles, gracias al Action Replay que han obtenido como premio a su participación. Por nuestra parte sólo nos resta agradecer la colaboración de todos quienes de una forma u otra han ayudado a hacer posible este concurso, y por supuesto felicitar muy especialmente a los afortunados ganadores.

■ LISTA DE GANADORES

1. Miguel Gil Avilés. Almería. (Super Nintendo).
2. Daniel Rojo García. Madrid. (Mega Drive).
3. Daniel Barceló Jalonen. Palma de Mallorca. (Super Nintendo).
4. Blanca Pérez Pérez. Málaga. (Mega Drive).
5. Jonathan Muñoz Palau. Barcelona. (Super Nintendo).
6. Ramón Miguel Barrado. Madrid. (Super Nintendo).
7. Joaquín Sanz Rodriguez. Castellón. (Super Nintendo).
8. Eduardo Picón Molina. Barcelona. (Nes).
9. Héctor Ramírez Matute. Logroño. (Nes).
10. Julián Nieto Andrés. Salamanca. (Mega Drive).
11. Raúl Fernandez Flores. Madrid. (Super Nintendo).
12. Francisco ortiz Moreno. Palma de Mallorca. (Master System).
13. Jose María Monras Servat. Barcelona. (Super Nintendo).
14. Antonio Gonzalvo Sanlorenzo. Valencia. (Mega Drive).
15. Nacho Soriano LLopis. Barcelona. (Mega Drive).
16. Gorka Zumalabe Ezkulta. Vizcaya. (Game Boy).
17. Joaquín Guillén Castán. Teruel. (Game Gear).
18. Victor Rodriguez Bravo. Madrid. (Game Boy).
19. Miguel Angel Cuacos Castro. Barcelona. (Nes).
20. Jose manuel Caballero. Cadiz. (Super Nintendo).
21. Fernando J. Amigo. Pontevedra. (Mega Drive).
22. Javier De La Torre Munilla. Madrid. (Game Boy).
23. Raúl Fernández Cabrera. Valencia. (Super Nintendo).
24. Sergio Diaz Romero. Plasencia. (Super Nintendo).
25. Unai Sistiaga Etxaniz. San Sebastián. (Master System).

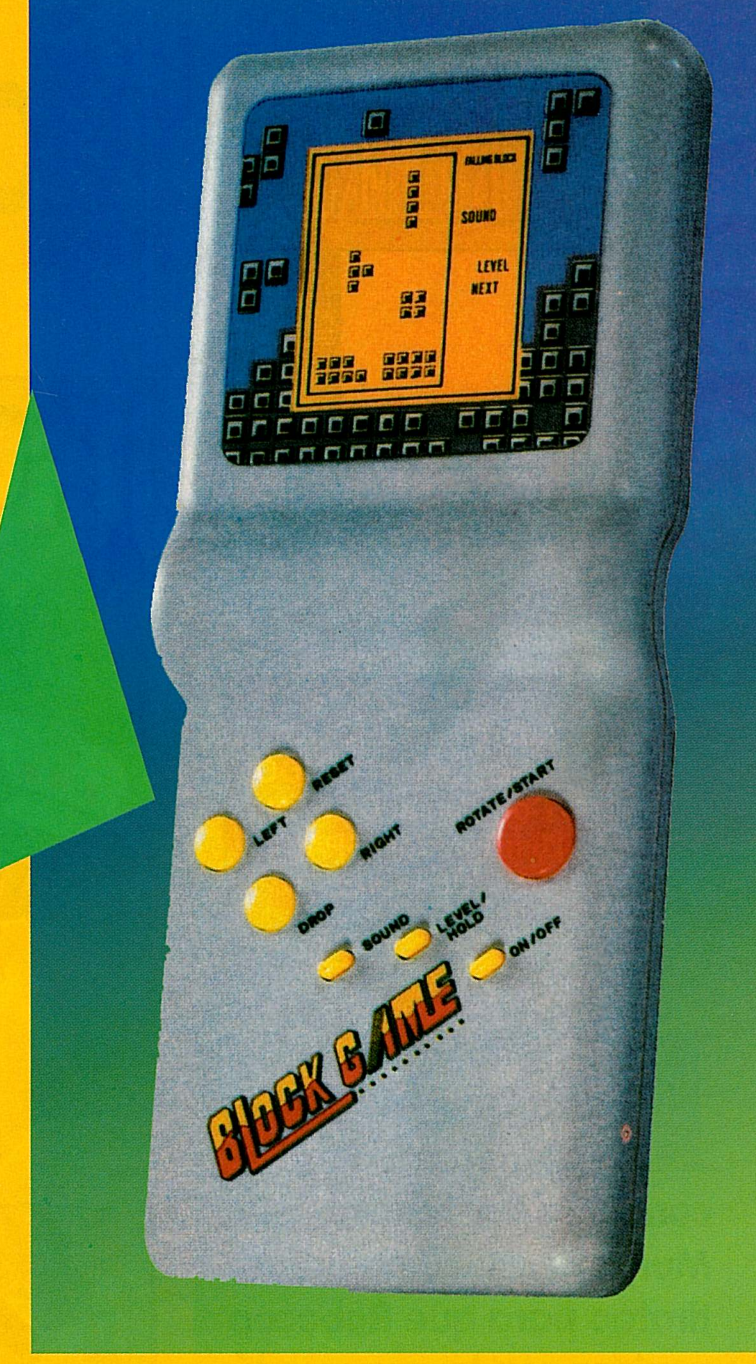






GRAN CONCURSO





Para participar, sólo tienes que mandar este cupón, y podrás conseguir uno de los fabulosos **100 Block Games** (con el juego Tetris) de forma gratuita. Si quieres puedes aprovechar tu carta para contarnos que es lo que más te gusta y que lo que menos de nuestra revista, o incluso sugerirnos nuevas secciones.

CUPON PARA EL CONCURSO

Si, deseo concursar en este maravilloso y apasionante concurso para conseguir completamente gratis el fantastico Block game.

Nombre: 1er apellido:

2º apellido: Domicilio: Nº:

Piso: C. Postal: Ciudad: Provincia:

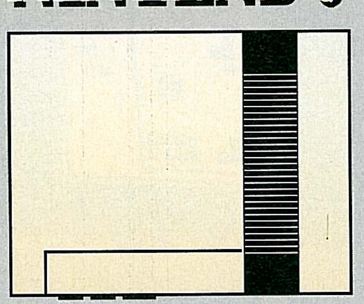
Edad: Profesión: Telefono:

Firma:

Elsorteo de los 100 Block Games se realizará entre todas las cartas recibidas antes del 5 de Junio de 1993.

RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:
Editorial Nueva Prensa (CONCURSO BLOCK GAME)
Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

NINTENDO

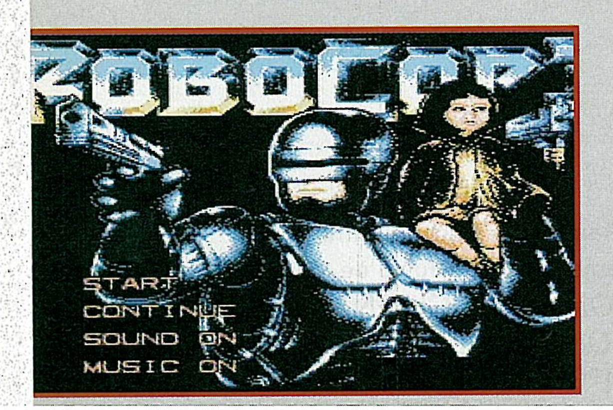


ROBOCOP 3

Pasarela: ROBOCOP 3
Consola: NINTENDO.
Compañía: OCEAN.
Distribuidor: SPACO.
N. Jugadores: 1.

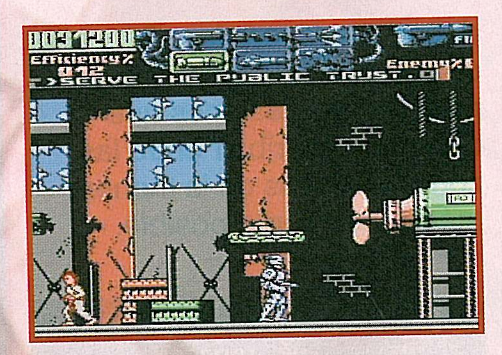
La historia del detective Murphy es sobradamente conocida por todos, Murphy falleció en un tiroteo para que Robocop naciera con lo que quedó de él. Esta es la tercera entrega de una soberbia aventura que ha sido llevada a las consolas por Ocean en forma de arcade.

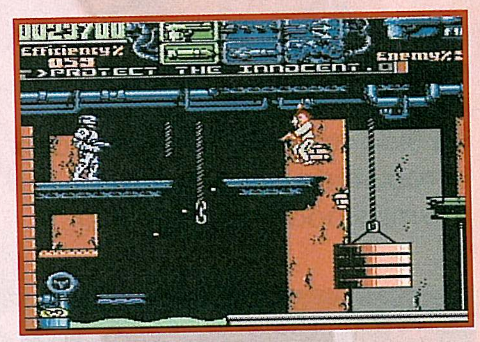


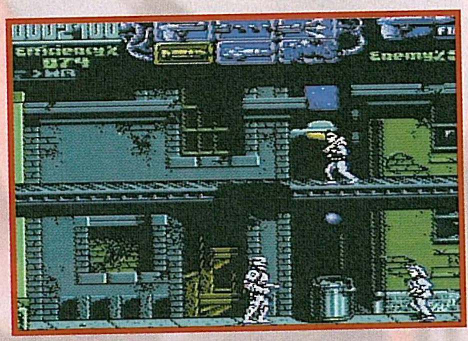


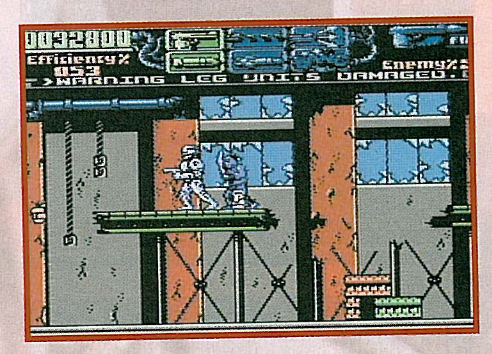
EL CABALLER

Una vez más, el género arcade se viste de fiesta con un juego como Robocop, para los paladares más exigentes. La idea es lo de menos, una serie de malos y ¿cómo no? el héroe, el detective Murphy alias el caballero metálico Robocop. La acción está servida.







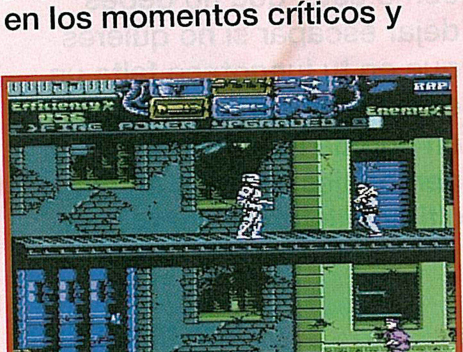


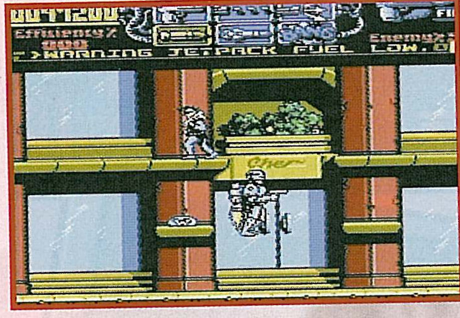
LAS CALLES DE DETROIT

En esta nueva entrega de Robocop, el policía mecánico deberá enfrentarse a las hordas de Spatter Punks, los punkies asesinos que asolan las calles de Detroit.
Para ello, contará con su armamento de siempre, la pistola de repetición que oculta en el muslo derecho. También hay una serie de armas especiales como misiles, que se pueden recoger a lo largo de la partida y que es conveniente utilizar en los momentos críticos y contra los temibles enemigos de final de fase.
El mapa de la ciudad de Detroit es bastante extenso y algunas zonas están casi derruidas. Por ello, Robocop debe utilizar un propulsor para pasar por los agujeros y desniveles.
El propulsor consume combustible y este no es ilimitado, así que lo mejor es utilizarlo solamente en los sitios en los que resulte imprescindible.

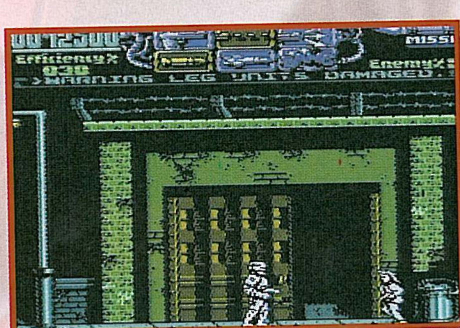
LOS CREADORES DE ROBOCOP

En la consola Nintendo, la excelente versión de Robocop 3 se debe al trabajo conjunto de Ocean (una compañía sobradamente conocida por todos vosotros) y Probe, un legendario grupo de programación que proviene del desaparecido mundo de los ordenadores





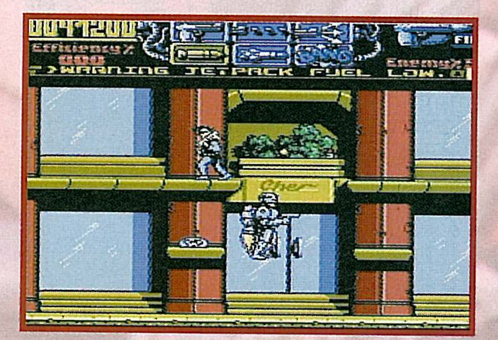


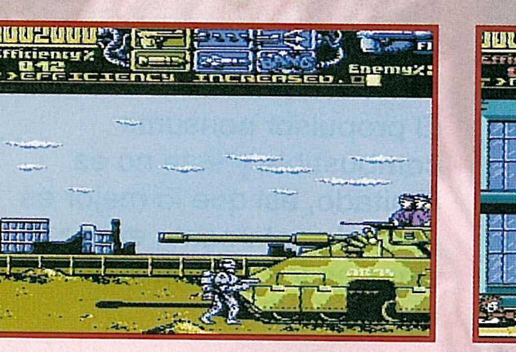






personales de 8 bits. En cualquier caso, el trabajo realizado de forma conjunta ha sido realmente positivo con el resultado que vosotros mismos podéis comprobar.

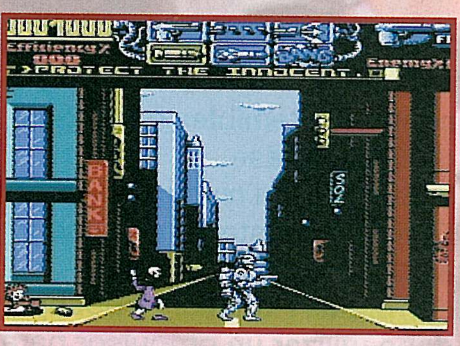


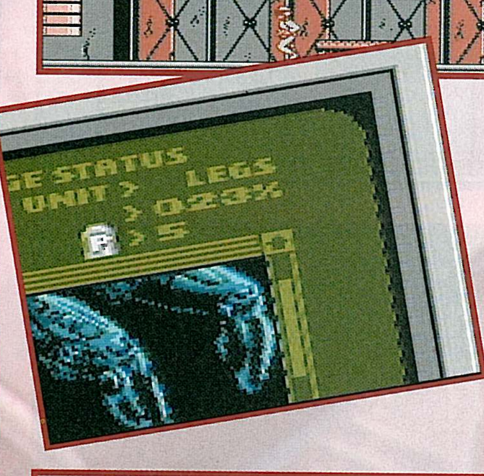


REPARANDO DAÑOS

Al final de cada fase, nuestro guerrero cibernético debe reparar los daños sufridos en las peleas anteriores. La cabeza, el pecho, las piernas y brazos son los puntos que deben ser reparados. Para ello, disponemos de unos créditos para las reparaciones que debemos distribuir entre las zonas dañadas de la manera más conveniente posible.













EL RINCON DEL ACTION REPLAY

Si queréis ser prácticamente invulnerables, el código que necesitaréis es:
00063E5C
Con él, podréis superar con toda facilidad la mayoría de los obstáculos.

BRILLOS METALICOS.

Tras recorrer unas cuantas fases, eliminar a los ninjas de rigor y utilizar el propulsor (¡qué gozada oye!) me doy cuenta que ha pasado una hora en lo que parecían unos minutos. Esa es precisamente la magia de los buenos juegos (y Ocean es toda una garantía desde hace ya mucho en precisamente esa cuestión), como éste, que no debes dejar escapar si no quieres que en tu juegoteca falte un estupendo cartucho inspirado en uno de los mejores personajes creados en los últimos tiempos por el cine.

● ● ● ● Tartufo el Pitufo.



FIRESTIU

CONCERTS

CAMPIONATS

PARADES GASTRONÒMIQUES

MERCAT DE MOTOS

INSTRUMENTS MUSICALS

COMICS I VÍDEO-JOCS

DE TOT I MÉS...



FIRESTIU

FESTIVAL DE LA CULTURA POPULAR

DEL
17 AL 20 DE
JUNY

DES DE LES 6
DE LA TARDA
A LES 2 DE
LA MATINADA!

PREU ÚNIC:
1.000 PTES.

MÚSICA

GASTRONOMIA

ESPECTACLES

MERCATS

BALL

ARTESANIA

ETC...



Fira de Barcelona

PASARELA

MASTER SYSTEM II

CONTACTO

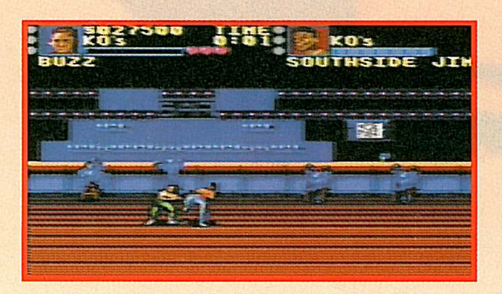
Pasarela:
PITFIGHTER
Consola: MASTER SYSTEM.
Compañía: DOMARK
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 2













Una nueva versión maquinera se nos presenta en nuestra Master System gracias a los programadores de Domark, que han sabido sacar todo el partido a nuestra consola para presentarnos un juego que, al menos, se "parezca" al original.

NUESTRO LUCHADOR







Es el más enclenque de todos y lo que mas le gusta es pasarse el día "tirao" en el suelo con la cara morada. Domina una gran cantidad de golpes -patadas, puñetazos, barridos, etc.-. que te ayudarán, algún día no muy lejano, a derrotar a tus contrincantes.

P I T F I G H T E R

SIN TACTO



EMULANDO VAN-DAMME

Hace algún tiempo, los fanáticos de los recreativos se vieron maravillados por una Coin-op que mezclaba graficos convencionales con digitalizaciones. El resultado, aunque no era del todo satisfactorio, le dió un toque de originalidad que la hizo destacar de entre el resto de sus compañeras.



El juego en sí nos propone una lucha callejera en la que nuestros enemigos serán presentados por separado siguiendo el estilo marcado por juegos como Fatal Fury o Street Fighter 2.
Además, y para animar la cosa entre combate y combate, el jugador tendrá que pasar ciertas pruebas de habilidad donde demostrar una vez más que eres el mejor.
Los gráficos, todo sea dicho, no han sido excesivamente cuidados, destacando sobre todo el minúsculo tamaño de los luchadores.

DISFRUTA CON TU MASTER SYSTEM

El sonido, que no desentona con ninguno de los otros aspectos que caracterizan a un buen juego, aportan una pegadiza melodía que, sin duda, alegrará las primeras partidas en que tu jugador degustará mas de una vez el suelo.

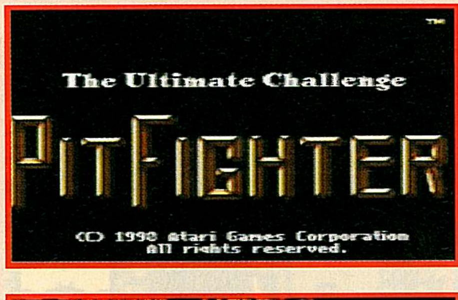
Si quieres pasar un rato divertido pegando mamporros a diestro y siniestro sin demasiadas complicaciones, aquí tienes un cartucho que te hará disfrutar de lo lindo.
Suple las posibilidades de la máquina con una gran dosis de diversión.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ.
"MAY".

LOS ENEMIGOS

Cada vez que te salga el retrato de uno de ellos -antes de comenzar el combate- sentirás como tu piernas empiezan a temblar ante semejante mole de músculos. Bromas a parte, el juego dispone de varios contrincantes que te asegurarán unas cuantas horas de dviersión.





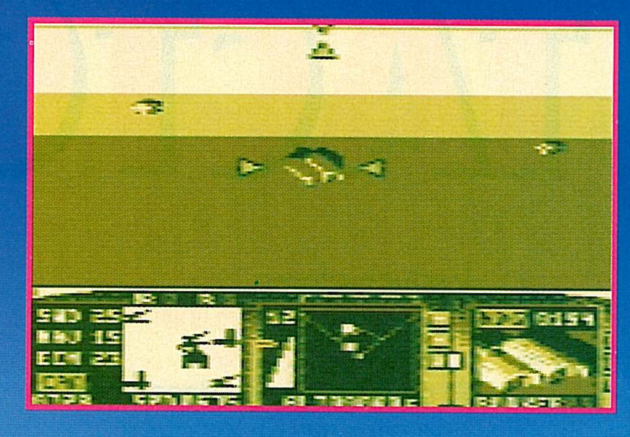


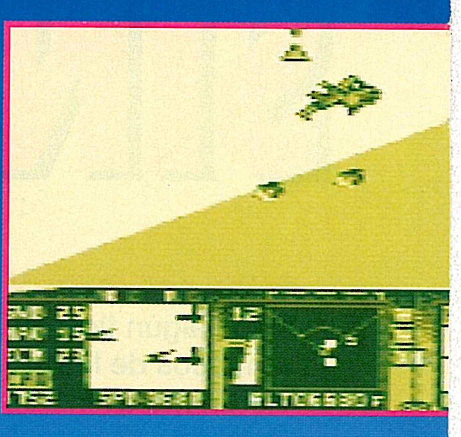


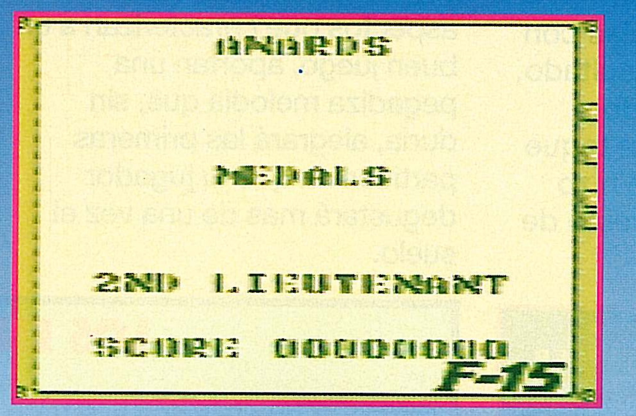
GAME BOY

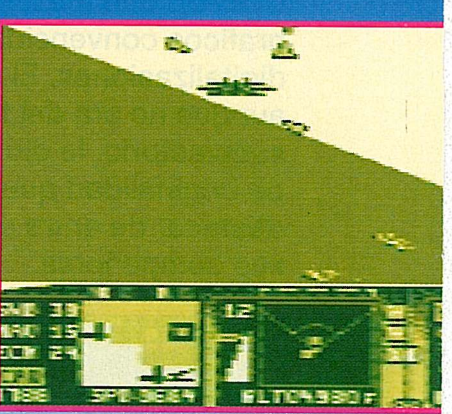
F15 STR

Pasarela:
F15 STRIKE EAGLE II
CONSOLA: GAME BOY
COMPAÑIA:
MICROPROSE.
DISTRIBUIDOR: ERBE.
FASES: 7
Nº JUGADORES:1



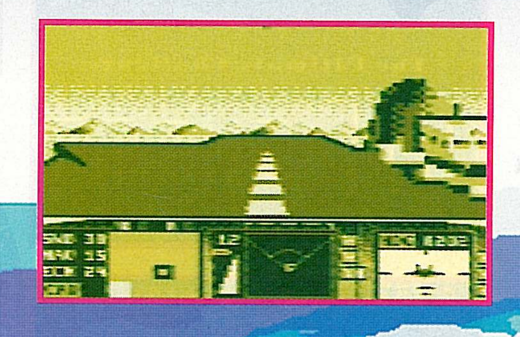






IDOLOS

Si eres de los que te gusta la acción y tu ilusión -como la de tantos otros- ha sido siempre la de pilotar uno de esos fabulosos cazas que surcan el cielo a velocidades de vértigo, conecta tu Game Boy y prepárate para disfrutar de uno de los mayores clásicos de Micropose, ahora, por fin en tu Game Boy.



UN PROBLEMA DE ADAPTACION

¿Como habrá solucionado Microprose la papeleta de adaptar la versión original del juego -con sus gráficos vectoriales en 256 colores- a una consola como la Game Boy? La pregunta tiene una fácil respuesta; ofreciéndonos algo totálmente distinto a lo esperado y

IKE EAGLE

DEL AIRE



EL MAPA

He aquí un bonito metodo de consulta para todo aquel que al más mínimo descuido pierda el rumbo -si te pierdes alguna vez en este juego, háznoslo saber porque habrás entrado en el libro Guinnes de los Récords-. Muy majo pero no sirve prácticamente para nada.





adaptado a las posibilidades que nuestra portátil nos brinda.

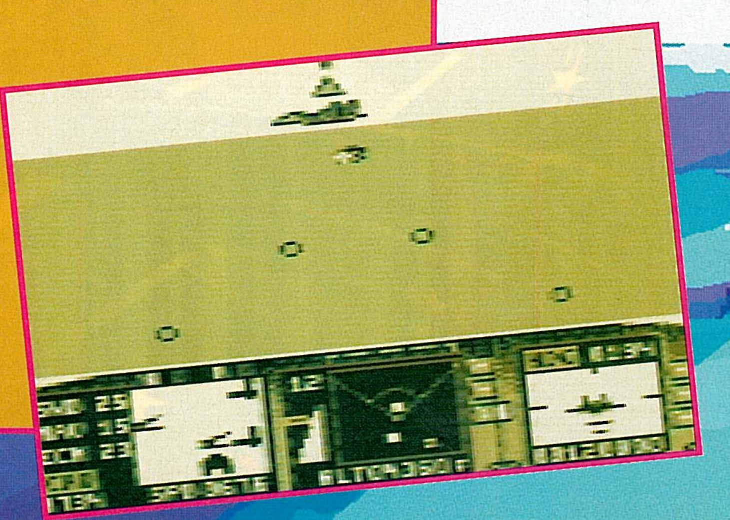
OPERACION: TORMENTA DEL DESIERTO

El objetivo del juego se centra, principalmente, en la destrucción de los tres objetivos que se te asignarán al comienzo de cada fase. Para ello contarás con la inestimable ayuda de tu eficiente pero reducido arsenal de armas -una ametralladora y un solo tipo de misil-. Al contrario que en la versión original, aquí no te podrás mover libremente a lo largo y ancho del decorado, lo único que podrás hacer será moverte a través de la pantalla, al tiempo que tu caza avanza.

Según vayas completando las misiones con éxito, tu graduación irá subiendo hasta que algún día, solo algún día llegue la ansiada retirada.

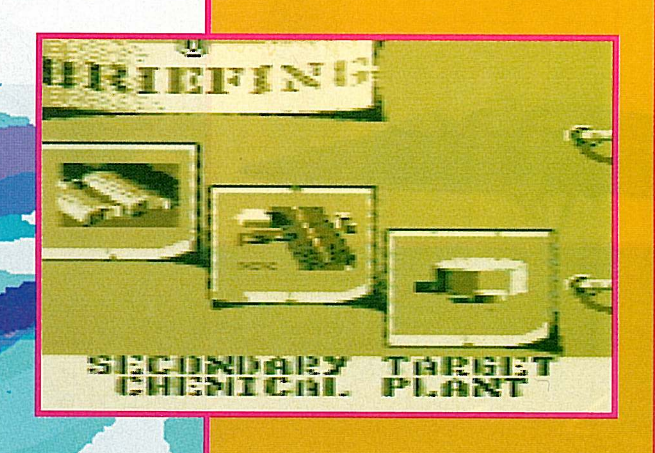
LOS ENEMIGOS

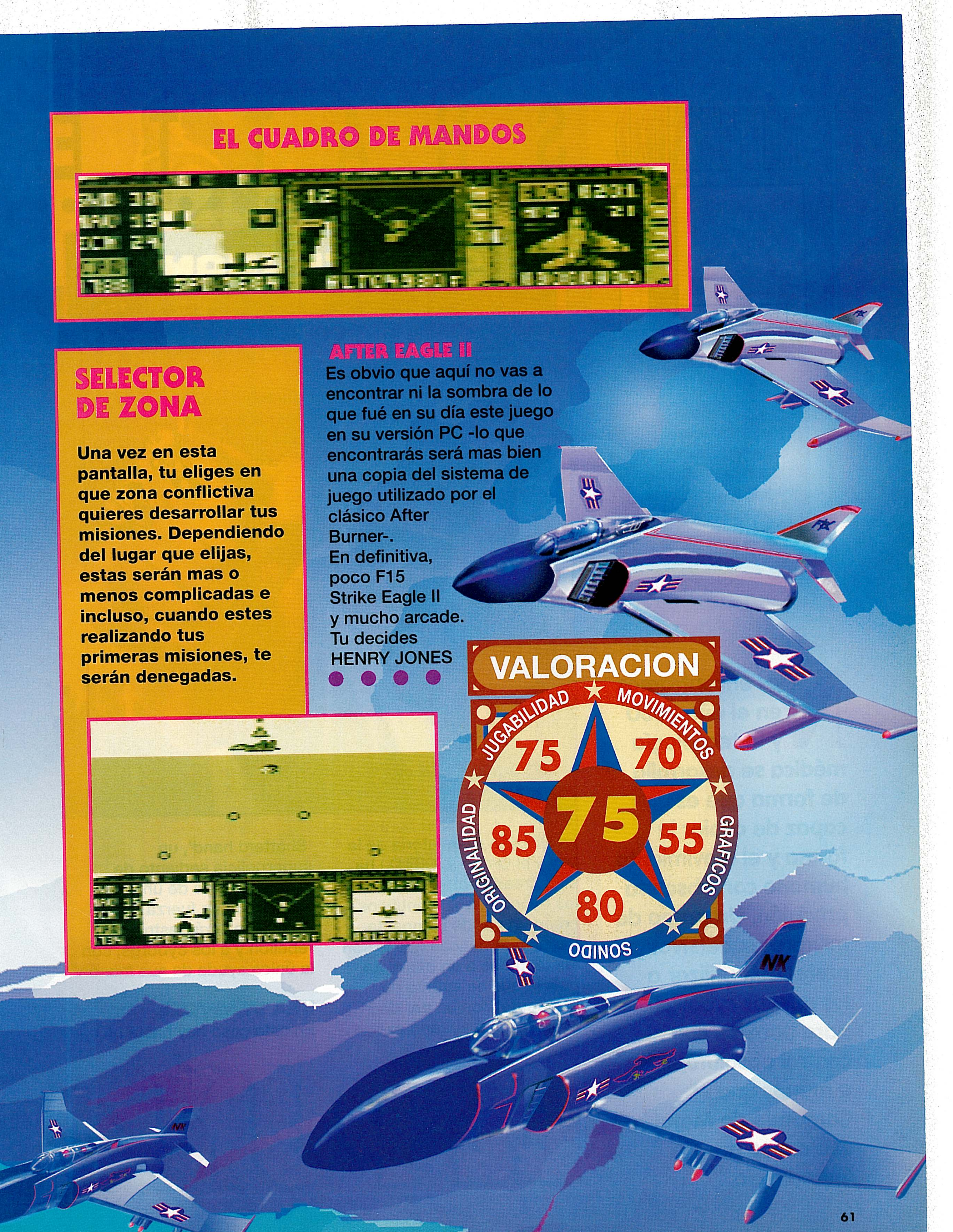
¿Que sería de un juego como este sin los malos de siempre volando a nuestro alrededor? Nada. Un disparo certero y habrás acabado con ellos en menos que apagas tu consola.



LAS MISIONES

Al comienzo de cada fase se te asignarán una serie de misiones que deberás cumplir al dedillo -si no quieres quedarte anclado eternamente en el modesto grado de Lugarteniente-.





EL CUADRO DE MANDOS

SELECTOR DE ZONA

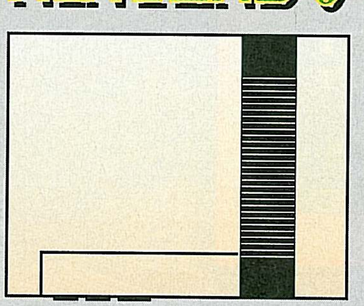
Una vez en esta pantalla, tu eliges en que zona conflictiva quieres desarrollar tus misiones. Dependiendo del lugar que elijas, estas serán mas o menos complicadas e incluso, cuando estes realizando tus primeras misiones, te serán denegadas.

AFTER EAGLE II

Es obvio que aquí no vas a encontrar ni la sombra de lo que fué en su día este juego en su versión PC -lo que encontrarás será mas bien una copia del sistema de juego utilizado por el clásico After Burner-.
En definitiva, poco F15 Strike Eagle II y mucho arcade.
Tu decides
HENRY JONES

PASARELA

NINTENDO



SHATTER

Pasarela:
SHATTER HAND
Consola: NINTENDO.
Compañía: JALECO.
Distribuidor: SPACO.
N. Niveles: 7
N. Jugadores: 1



Nos encontramos en el año 2030 y la tecnología médica se desarrolla de forma que es capaz de copiar la forma y el movimiento humano con absoluta precisión. Un grupo de militares subersivos pretenden utilizar a los nuevos cyborgs para hacerse con el control absoluto, a menos que el Comando de Metal sea capaz de impedírselo.

La División Regulatoria de la Ley y el Orden (L.O.R.D.) ha sido creada para combatir a los cyborgs. Los científicos crean un par de manos de metal cibernéticas que le son implantadas a un oficial de policía que ha sufrido un 'incidente' con un par de cyborgs. El resultado es 'Shatterd hand', un superpolicía sediento de justicia dotado de una extraordinaria fuerza. Su misión será destruir la rebelión y a los cyborgs, con la única ayuda de sus manos.

UNA DE NIVELES.
En este caso hay hasta un

EL PUÑO

R H A N D









número de siete. Los dos únicos que tienen que ser jugados en su lugar son el primero y el último. Los otros cinco niveles pueden ser jugados en el orden que quieras. En el primer nivel comienza la búsqueda del general Grover. El segundo y tercer escenario son respectivamente la refinería y el submarino. Después siguen la planta de filtración, el centro de investigación, la ciudad devastada y, por último, el comando misil. Detrás de cada nivel hay un violento enemigo de fin de fase dotado de unos poderes sobrehumanos, relacionado con el escenario que acabas de terminar.

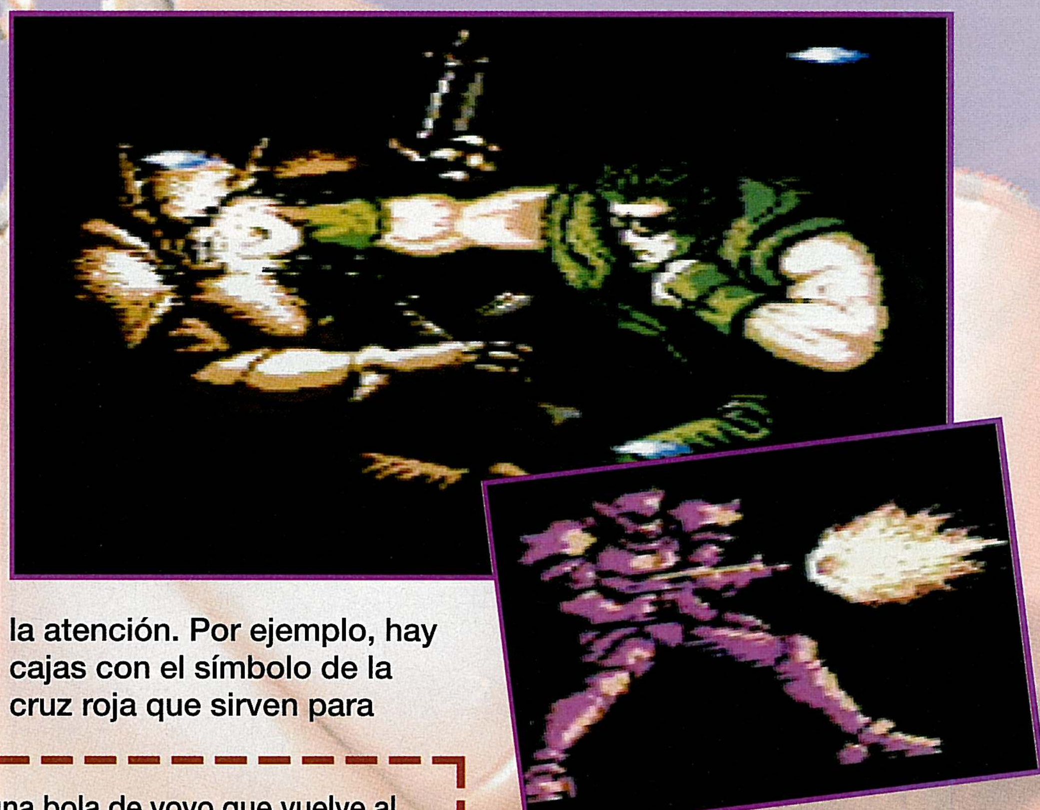


DE ACERO

LOS ROBOTS SATELITE

A lo largo de los diferentes niveles se encuentran repartidas cajas de color blanco que pueden contener dos letras diferentes. Cuando recoges un número de tres las letras forman una combinación determinada. En función de dicha combinación aparecerá un robot satélite u otro con unas características determinadas.

El robot satélite se sitúa encima de la cabeza de Steve y le ayuda contra sus enemigos. Las combinaciones de las letras y las diferentes armas son las siguientes:



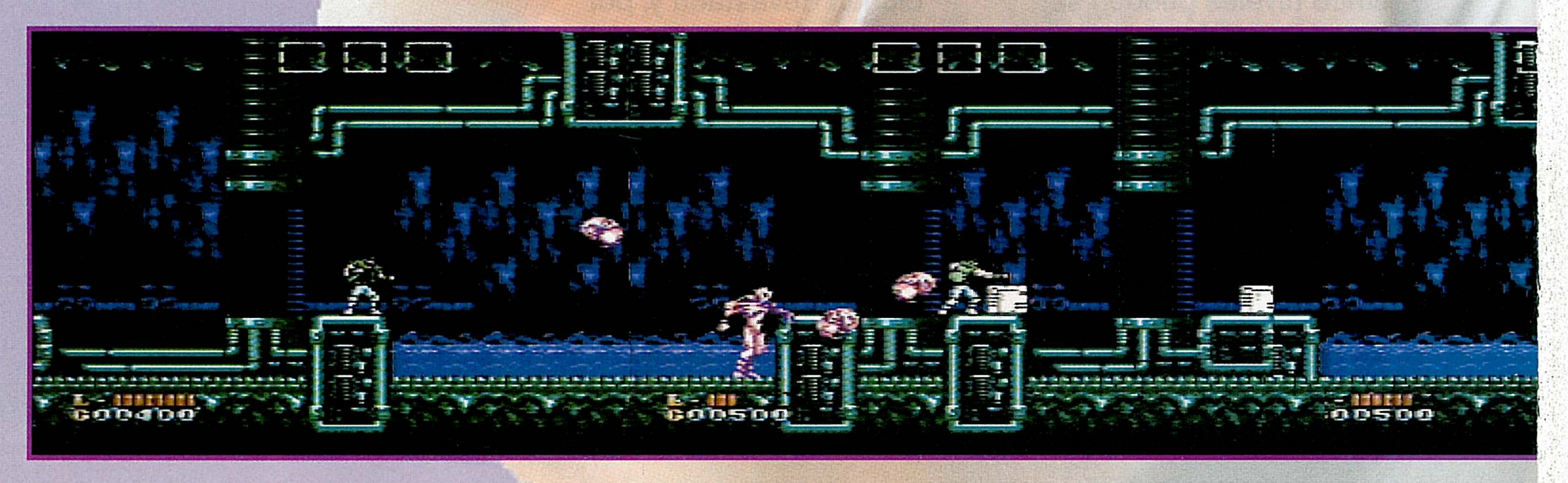
LLL:	Yobobot.	Dispara una bola de yoyo que vuelve al cabo de un rato.
LLB:	Laserbot.	El láser de toda la vida.
LBL:	Swordbot.	El robot satélite utiliza una espada letal.
LBB:	Ricobot.	Son bolas que rebotan en todas las paredes.
BBB:	Granadabot.	Granadas de efecto destructivo.
BBL:	Pyrobot.	Es lo más parecido a un lanzallamas.
BLB:	Yoyobot.	Es casi igual a LLL.
BLL:	Bouncebot.	Es una bola que actúa como si fuera un balancín.

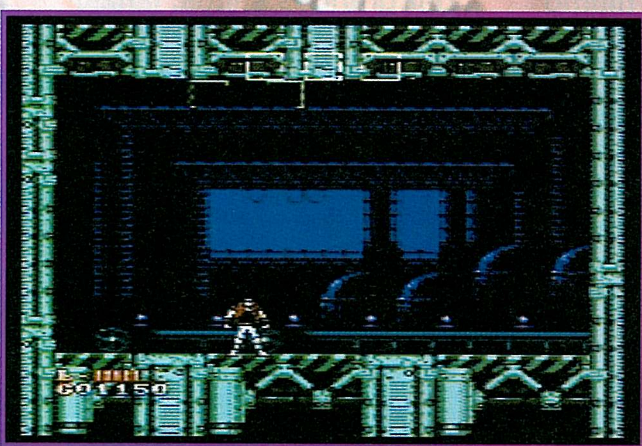
FX (EFECTOS ESPECIALES)

A lo largo del transcurso del juego tienen lugar varios efectos y detalles que llaman la atención. Por ejemplo, hay cajas con el símbolo de la cruz roja que sirven para reponer toda la energía. Las alambradas, que aparentemente están tan solo de adorno, sirven para que nustro héroe Steve pueda trepar por ellas superando los desniveles del mapeado. Algunos decorados, esconden detrás de sí poderosos mutantes y otros enemigos que no son visibles aparentemente y pueden darnos alguna que otra sorpresa.

UN JUEGO DE ACERO

La verdad es que ya no se hacen juegos como este, ni tan cuidados, ni con un nivel de calidad similar. Basta con ver los primeros gráficos y las primeras pantallas para darse





cuenta de que nos encontramos frente a un producto diferente. El mapa, la variedad de enemigos y armas, los mencionados efectos especiales y, sobre todo, el resultado en conjunto han conseguido causar una pequeña muesca en el espíritu de un jugón redomado como el que suscribe. Comentar juegos como este es cualquier cosa menos un trabajo.

● ● ● ● Tartufo el pitufo.





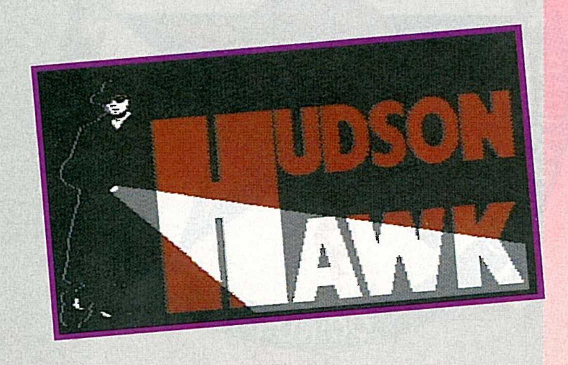
NINTENDO

HUDSON

EL LADRO[N] GUANTE BL[ANCO]

Pasarela: HUDSON HAWK.
Consola: NINTENDO.
Compañía: OCEAN.
Distribuidor: SPACO.
N. Jugadores: 1.

Si en la pelicula alucinaste con las cosas de las que era capaz de hacer Bruce Willis en su papel del 'Gran Halcón', no va a ser nada comparado con lo que te va a tocar hacer a tí en este juego, donde la dificultad se escribe con mayúsculas.

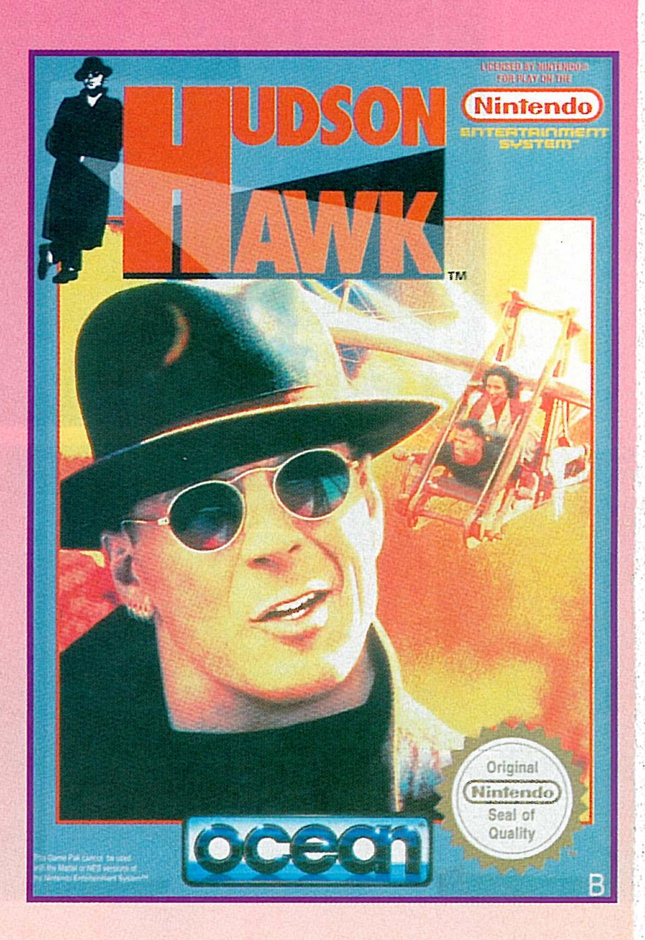


Eddie Hawkins tiene la reputación de ser uno de los mejores ladrones del mundo pero está retirado. Aun así, en el mundillo no han olvidado su fama y las circunstancias le obligan a realizar un último trabajo.

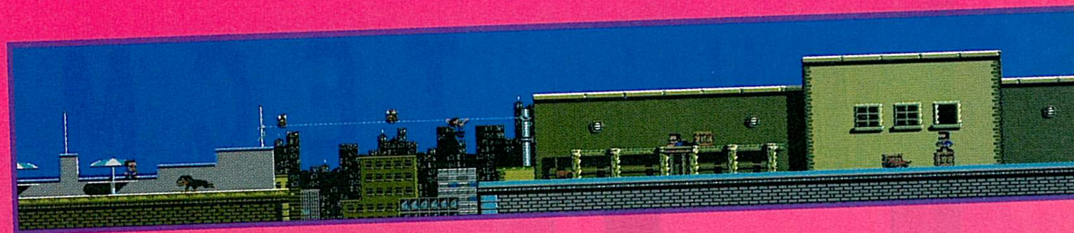
EL ROBO DEL MUSEO

Los malvados hermanos Mayflower (Darwin y Minerva) están realizando el proyecto alquimista de Leonardo da Vinci de la máquina de fabricar oro. Para ello necesitan algunas piezas que Eddie (el Gran Halcón) debe 'sustraer' de la forma más discreta posible.
Una de las piezas se encuentra en la casa de subastas-museo Rutherford. La otra se halla ni más ni menos que en el Vaticano. Así que en esas estamos, de ladrones de guante blanco por la vida.
Las acciones que puede realizar Eddie son muy diversas en función de donde esté.

En las azoteas puede trepar por los cables de televisión y deslizarse hasta la galería de arte. Una vez dentro, puede apilar cajas para saltar desde ellas, utilizar trampolines para dar grandes saltos, lanzar



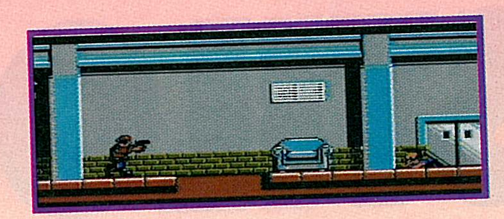
N DE
ANCO



pelotas de tenis para deshacerse de sus enemigos y forrarlos a puñetazos.

DEAMBULANDO

El Gran Halcón deberá gatear, luchar y pasar por todo tipo de tribulaciones para conseguir su objetivo. La caja fuerte de la galería de arte Rutherford se encuentra detrás de un cuadro, así que tendrás que averiguar dónde se halla.
En algunas ocasiones, deberás utilizar los interruptores que hay repartidos por el extenso mapeado para desactivar las trampas y alarmas del museo. Lo mejor es explorar detenidamente todas las habitaciones hasta conocer los efectos de cada interruptor.



EL RINCON DEL ACTION REPLAY

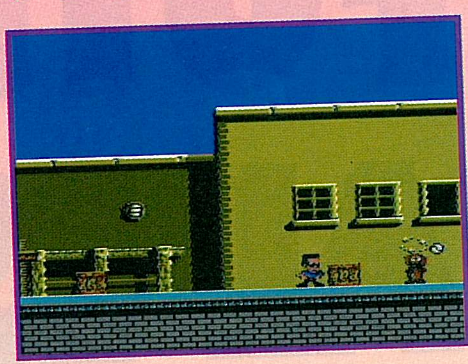
Si queréis conseguir vidas infinitas el código que necesitaréis es: **0000F205**

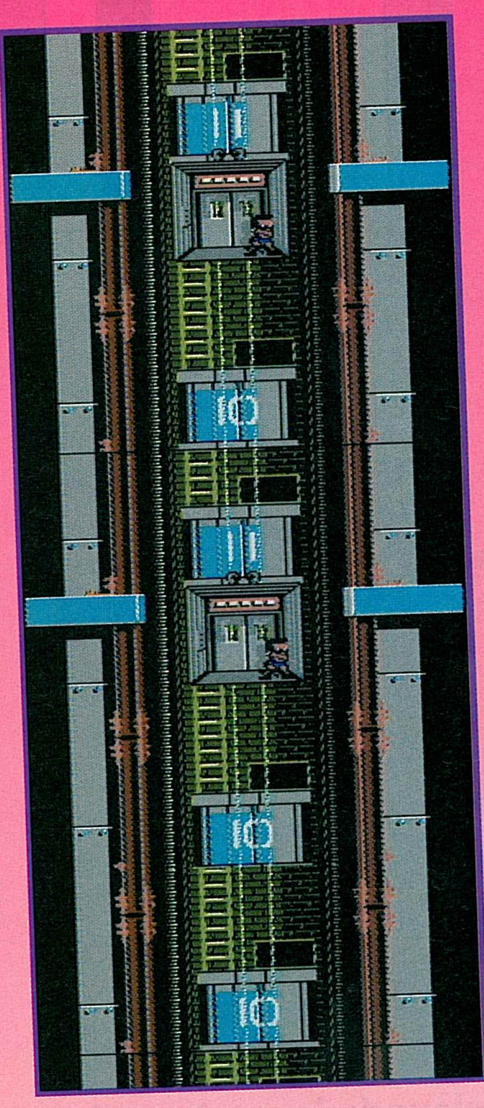
VERDADERAMENTE DIFICIL

Y no es por ser pesados pero es que avanzar de una pantalla a otra es realmente complicado. El museo en el que hay que entrar guarda todo tipo de trampas, como cámaras, rayos láser y otros dispositivos. El resultado es que para pasar de un punto a otro hay que tener una habilidad y unos reflejos excepcionales.
La consecuencia es que la dificultad puede convertirse en adicción o en desesperación. Para los testarudos será lo primero pero para mucha gente (incluido yo) equivale a lo segundo. Los juegos deben ser difíciles para enganchar a los jugadores al teclado, pero tampoco hay que pasarse y en esta ocasión, se les ha ido la mano ligeramente.



Tartufo el Pitufo.







NINTENDO



TECMO CUP



ES TODA SU VIDA.

Pasarela: TECMO CUP.
Consola: NINTENDO.
Compañía: TECMO.
Distribuidor: SPACO.
N. Jugadores: 1.

Las series de dibujos animados de televisión tienen un elevado impacto en la población infantil y juvenil. Tanto es así que la compañía Tecmo ha creado un juego de fútbol a la imagen y semejanza de los dibujos animados japoneses que inundan la franja juvenil televisiva de todas las cadenas.

Los que seáis seguidores de alguna de las citadas series televisivas veréis el gran parecido con este juego desde el primer momento. Nada más comenzar, el juego nos cuenta la historia del personaje, Robin Field, hijo de un famoso jugador de fútbol, empeñado en conseguir el título mundial.
Así que nada, con un héroe que dedica toda su vida al fútbol comienza nuestra aventura deportiva.

EL PERSONAJE

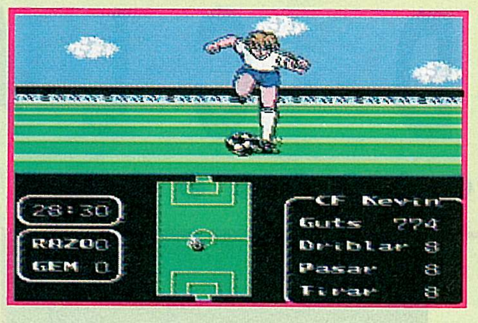
Robin Field es un luchador nato. Su padre le ha inculcado el sentido de la victoria y las ganas de triunfo. Luchará por conseguir el título mundial y dedicarle el triunfo a su padre.

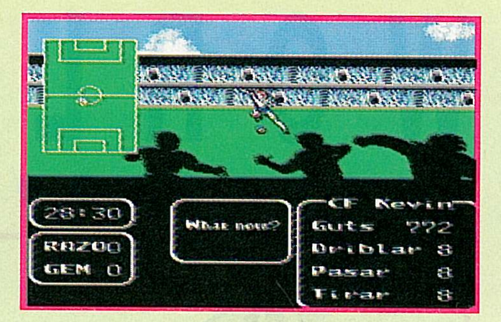


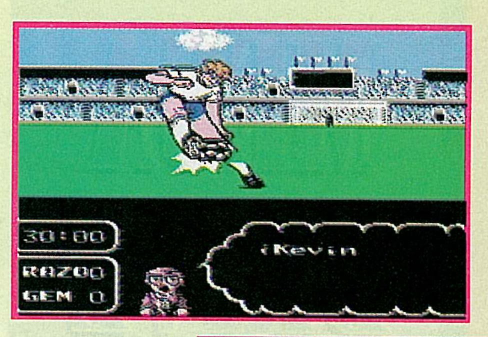
UN NUEVO COLOR

Las primeras imágenes y el texto hacen presagiar que el estilo de juego no tiene nada que ver con lo que estamos acostumbrados. Los personajes hablan por la pantalla (en castellano, el juego está totalmente

FUTBOL AL ESTILO

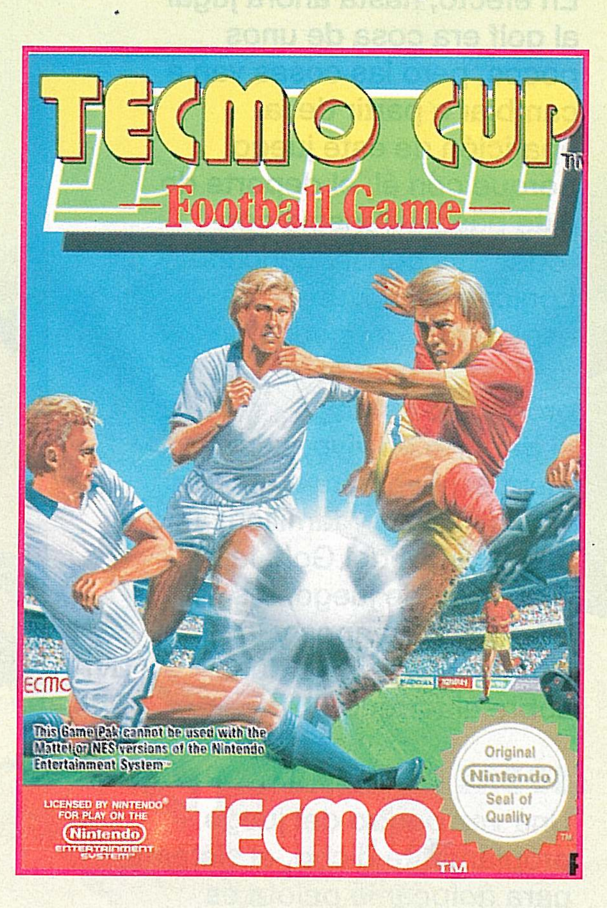






traducido), cuentan su historia, sus ambiciones y sus dudas. La visión del juego es totalmente cinematográfica, con primeros planos de los pases, los centros y remates. El control de la pelota no es el de un arcade, porque mediante texto eliges al personaje que deseas pasar el balón y lo que quieres que haga.

El desarrollo es similar al de un partido de 'Campeones'.



Los jugadores cogen el balón y comienzan interminables carreras hacia la meta. Cuando enfilan la portería piensan durante unos instantes lo que deben hacer, y por fin, con tu ayuda, chutan a gol. Incluso antes de cada partido, el entrenador da una pequeña charla sobre lo importante que es ganar el encuentro, las tácticas, etc, en fin, como una especie de arenga.

A estas alturas deberíais ya saber que más que un juego de fútbol es una especie de aventura futbolística, en la que el juego popiamente adquiere un segundo plano en beneficio del protagonismo de los personajes.



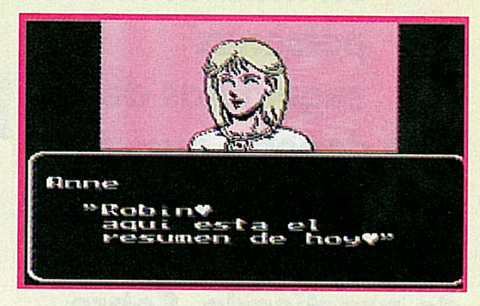
CONCLUSIONES

Los gráficos son simpáticos (son personajes parecidos a los dibujos animados, como en la carátula). La ambientación es la de una película japonesa y los textos (tan importantes en este juego) han sido totalmente traducidos al castellano.



Lo único que se le puede reprochar al juego es lo mismo que a los dibujos animados, la lentitud. Por ello, los que vayan buscando un juego de acción y un arcade saldrán algo decepcionados. Sin embargo, los seguidores de las series de dibujos animados encontrarán en este juego una prolongación a sus tardes televisivas y a sus héroes favoritos.


Tartufo el Pitufo.





TELEVISIVO

MEGA DRIVE

WORLD CLAS



Pasarela: WORLD CLASS LEADER BOARD
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 a 4

Son muchas las personas seguidoras de este deporte que, por un motivo u otro no tienen la oportunidad de practicarlo. Sobre todo el factor económico hacia que hasta ahora jugar al golf fuera cosa de unos pocos. Por fortuna, todos los poseedores de una Mega Drive van a poder disfrutar a partir de ahora de este apasionante deporte.









En efecto, hasta ahora jugar al golf era cosa de unos pocos, pero las cosas van a cambiar a partir de la aparición de este juego porque con él, el deporte de élite pasa a consola con todas sus consecuencias. Lógicamente, que nadie espere que conseguir un 'feeling' similar al que se produce cuando se practica el deporte en vivo, pero, al menos, sirve para pasar un rato divertido y familiarizarse con el argot del Golf, la mecánica de juego, los diferentes campos y las situaciones que se dan sobre el terreno.

SOBRE LA HIERBA

Una vez dentro del juego propiamente dicho, el sistema para golpear la pelota es sumamente sencillo aunque requiere cierta habilidad. La pantalla de juego tiene varios indicadores informativos que conviene tener muy en cuenta antes de

S LEADER BOARD

HOYO EN UNO

golpear la pelota. Por un lado está el siempre imprescindible indicador de viento: tanto de fuerza como, lo que es casi más importante, la dirección. El indicador de inclinación muestra el desnivel del terreno, lo que influirá a la hora de variar el ángulo de tiro para compensar las deficiencias del terreno en este sentido.
El último de los controles es el indicador de Power Snap, que se utiliza directamente justo antes de realizar el golpe.

MODOS DE JUEGO

Una de las innovaciones que presenta este cartucho es la posibilidad de jugar hasta un máximo de cuatro jugadores, de forma individual o en dos equipos de dos jugadores cada uno compitiendo uno contra otro.
También se puede elegir el nivel de dificultad entre Novato, Aficionado o Profesional, lo que influye decisivamente en las condiciones de viento, indicador de potencia de los golpes, etc.

LOS CAMPOS

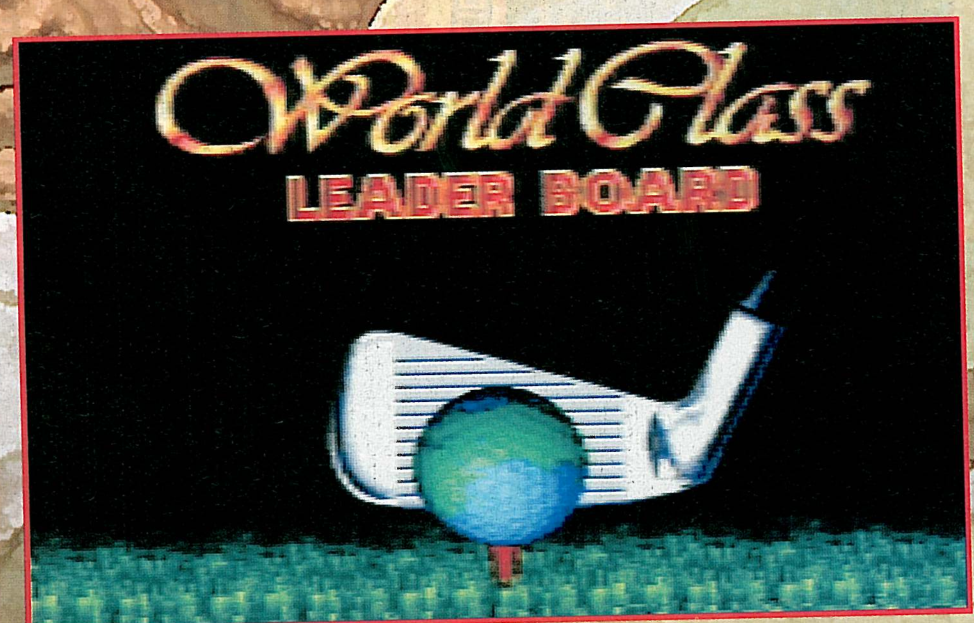
Se puede elegir entre cuatro campos diferentes con 18 hoyos cada uno:

- Champions Cypress Creek. Diseñado en 1957 para ser de los mejores del mundo.











■ Doral Country Club. Apodado 'monstruo azul'. Tiene tanta superficie de tierra como de agua.
■ St. Andrews. Destaca por sus dobles greens y las increibles distancias de puts. Es uno de los campos más antiguos.
■ Gauntlet Country Club. Diseñado recientemente para ser innovador donde los haya.

INCIDENCIAS 'GOLFISTAS'

En el golf, como en todo deporte que se precie de interesante, pueden suceder las cosas más diversas. Desde colar una bola entre unos matorrales, debajo de un árbol, en medio de un lago, en un banco de arena, etc. Para salir de estas situaciones sólo hay que utilizar el palo adecuado y toda la paciencia y habilidad posible para contabilizar el menor número de golpes.

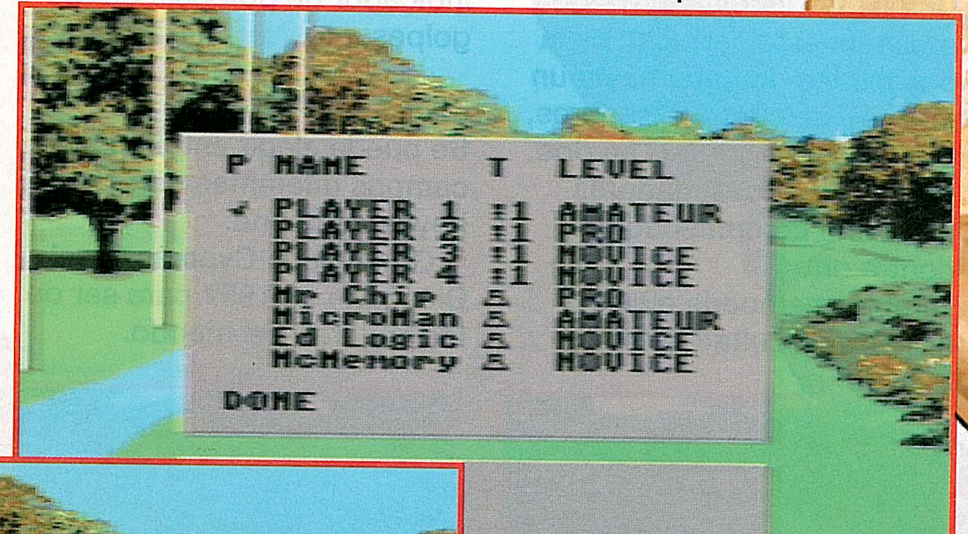
EN TORNEO

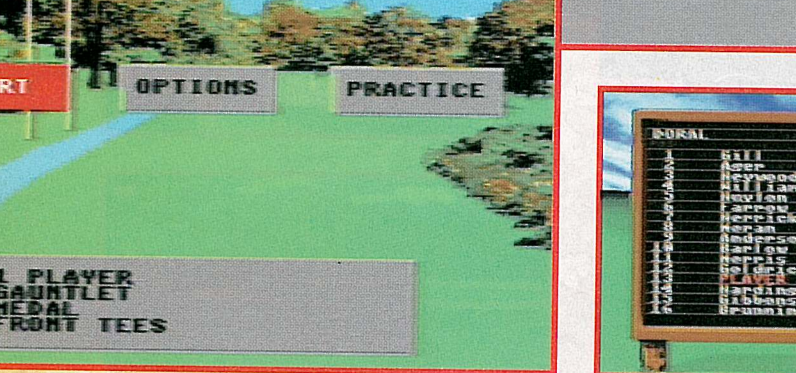
Cuando estemos compitiendo, podremos visualizar tras acabar cada hoyo la posición de nuestro jugador frente a la de todos los del campeonato.

EL HOYO DEFINITIVO

Poco más se puede decir de este juego, los amantes del Golf estarán encantados con él y los que no hayan tenido la oportunidad de practicarlo encontrarán en él una forma económica y divertida de practicar uno de los deportes más elitistas.
El programa ha sido realizado de forma excepcional y se han contemplado los aspectos más significativos del Golf.
El apartado de la representación gráfica es digno de admiración, pues la representación de los campos, los árboles y el sistema de creación de escenarios mezcla las digitalizaciones de objetos con la creación de escenarios mediante algoritmos matemáticos. ¡ Chapeau !

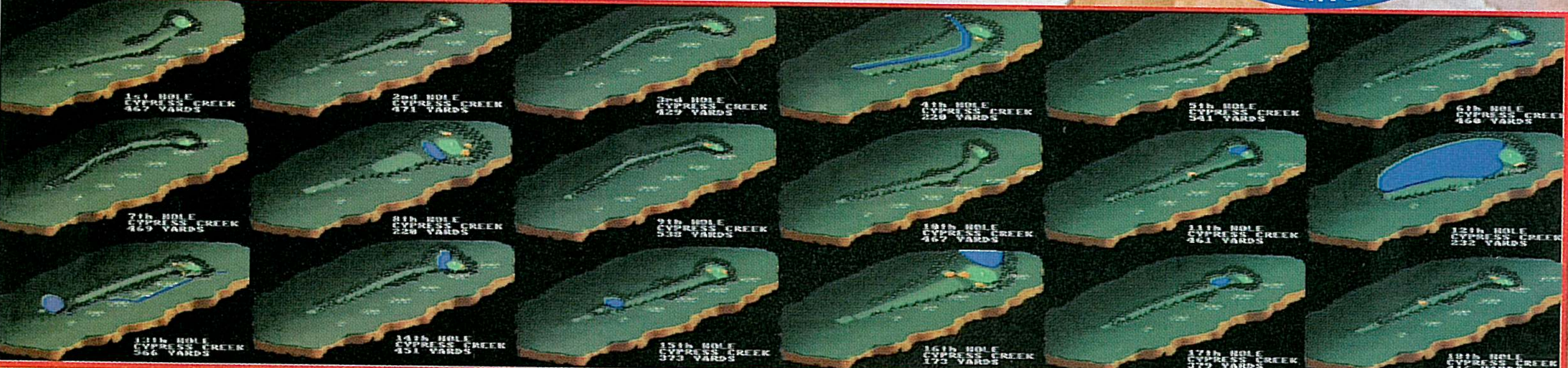

Tartufo el pitufo.





VALORACION

JUGABILIDAD	85
MOVIMIENTOS	85
GRAFICOS	85
SONIDO	84
ORIGINALIDAD	86
Total	85



OK SUPER CONSOLAS

TINY TOON Adventures™

BUSTER BUSTS LOOSE!™







STARWING
OK SUPER CONSOLAS
SLIPPY
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
ERBE



TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO
OK PC
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE PC
¡UNA DEMO JUGABLE EN CADA NUMERO!
OK PC revista de videojuegos de PC Año I • Nº 4 • 1992
Atrévete con nuestra espectacular demo del Wizkid
CURSE OF ENCHANTIA
A las puertas de la fantasía
OK PC revista de videojuegos de PC Año I • Nº 3 • 1992
600 ptas.
Incluye disco de 3 1/2"
Ultima Underworld
The Stygian Abyss
Descubre los misterios del abismo
INDIANA JONES
KING QUEST
OK PC revista de videojuegos de PC Año II • Nº 8
Incluye disco de 3 1/2"
NUESTRA DEMO DEL MES WEEN, UN MUNDO DE MAGIA Y FANTASIA
Te contamos las soluciones de:
MEGATRAVELLER
NUEVA PRENSA S.A.
OK PC revista de videojuegos de PC Año I • Nº 5
600 ptas.
Incluye disco de 3 1/2"
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
THE LURE OF THE TEMPTRESS
LA REBELION DE SELENA

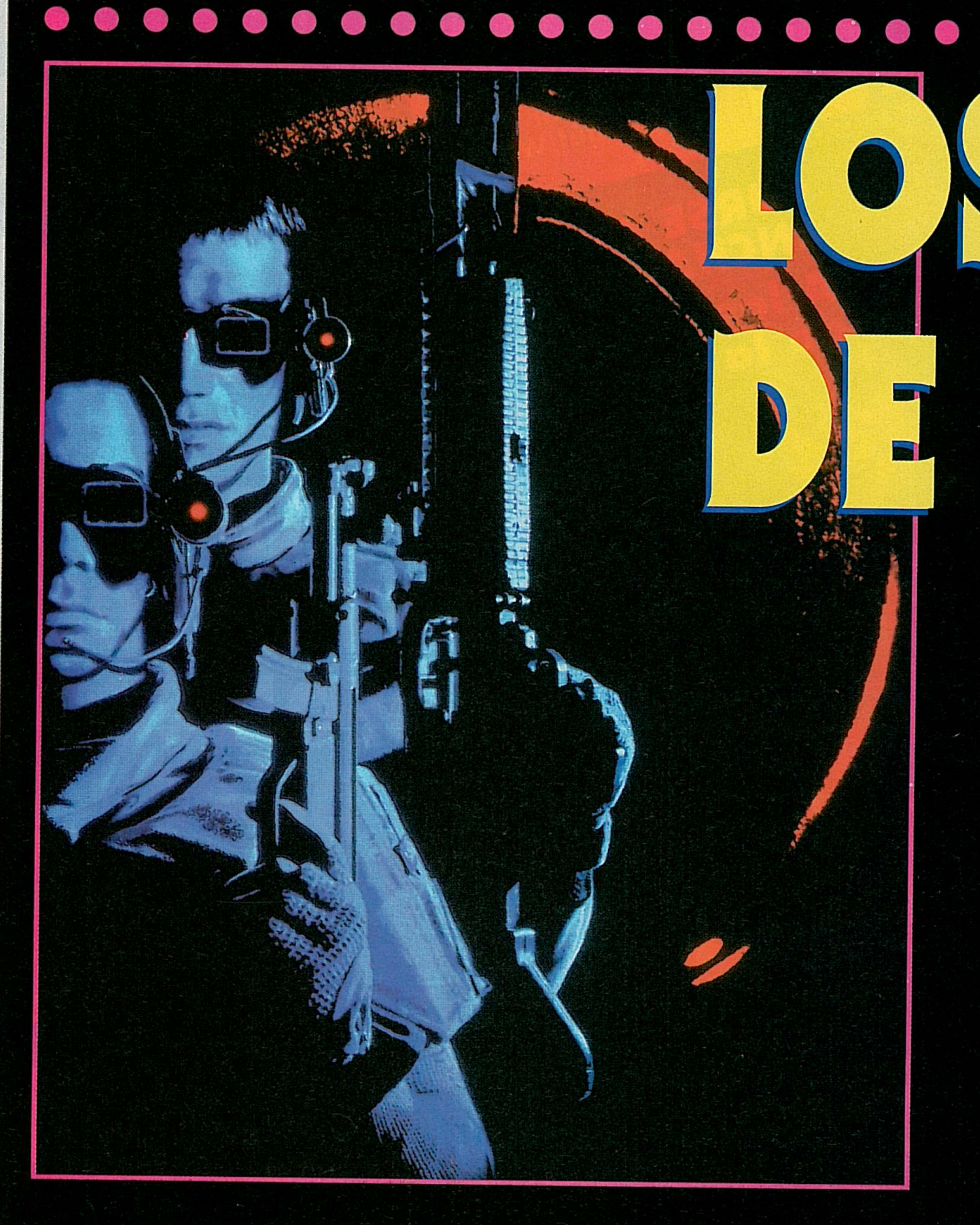
MEGA DRIVE

Pasarela: UNIVERSAL SOLDIER
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA.

Ahora que estan de moda los films de acción como este Universal Soldier, Accolade no quiere dejar pasar la oportunidad de apuntarse un nuevo éxito en su ya dilatada carrera como productores de Software.



UNIVERS



LOS DE



LA HISTORIA ORIGINAL

Una asociación gubernamental tremendamente extremista, ha comenzado a desarrollar una serie de Super-hombres creados a partir de "lo mejor" de los cuerpos de algunas de las víctimas de la guerra de Vietnam -que macabro-. Hay que aclarar que las intenciones de ese gobierno no son, ni mucho menos, las de utilizarlos como armas de destrucción. Lo que pretenden con esto es crear una especie de ejército casi perfecto.

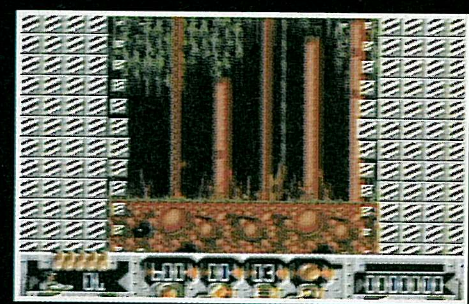
El problema llega cuando se detecta que uno de los ordenadores encargados de la construcción de estos seres había tenido un fallo durante el desarrollo de uno de ellos. Las conseceancias inmediatas de tal fallo desembocaron en

AL SOLDIER

PERROS
LA GUERRA













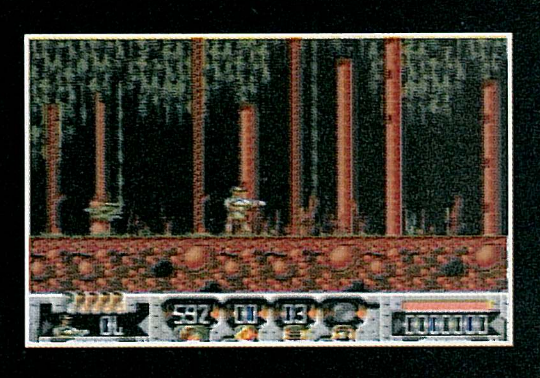








el cambio de personalidad de Andrew Scott -nombre que se le asignó-, convirtiéndolo en una máquina de destrucción. Muy original la historia. Aquí estas tú para salvar al mundo por enésima vez y para demostrar que ni el mismísimo Dolph Lundgren va a poder acabar contigo.



¿TURRICAN III?



Aunque en la portada del juego veamos la carátula de la película original, yo he llegado a preguntarme si realmente estaba jugando al Universal Soldier o a una versión "algo" mejorada del clásico Turrican. De todas formas, pensándolo bien, los usuarios de Megadrive nunca habían podido disfrutar de uno de los juegos que mas impactó en Amiga, por lo tanto, tampoco está mal la idea









de los señores de Accolade de servirnos una "copia" de dicho juego.
Ahondando más en los aspectos técnicos del juego, bajo una realización francamente buena, encontramos unos gráficos que se ajustan a lo necesario -pero nada más- y unos movimientos rápidos que, debido a esta misma rapidez, pueden desesperar un poco al principio.
La música sigue la tónica general de mediocridad que caracteriza a los cartuchos europeos incluyendo unas melodías bastante normalitas con unos efectos que cumplen a la perfección su cometido principal, dar ambiente.

J.C. "DOCTOR JONES"















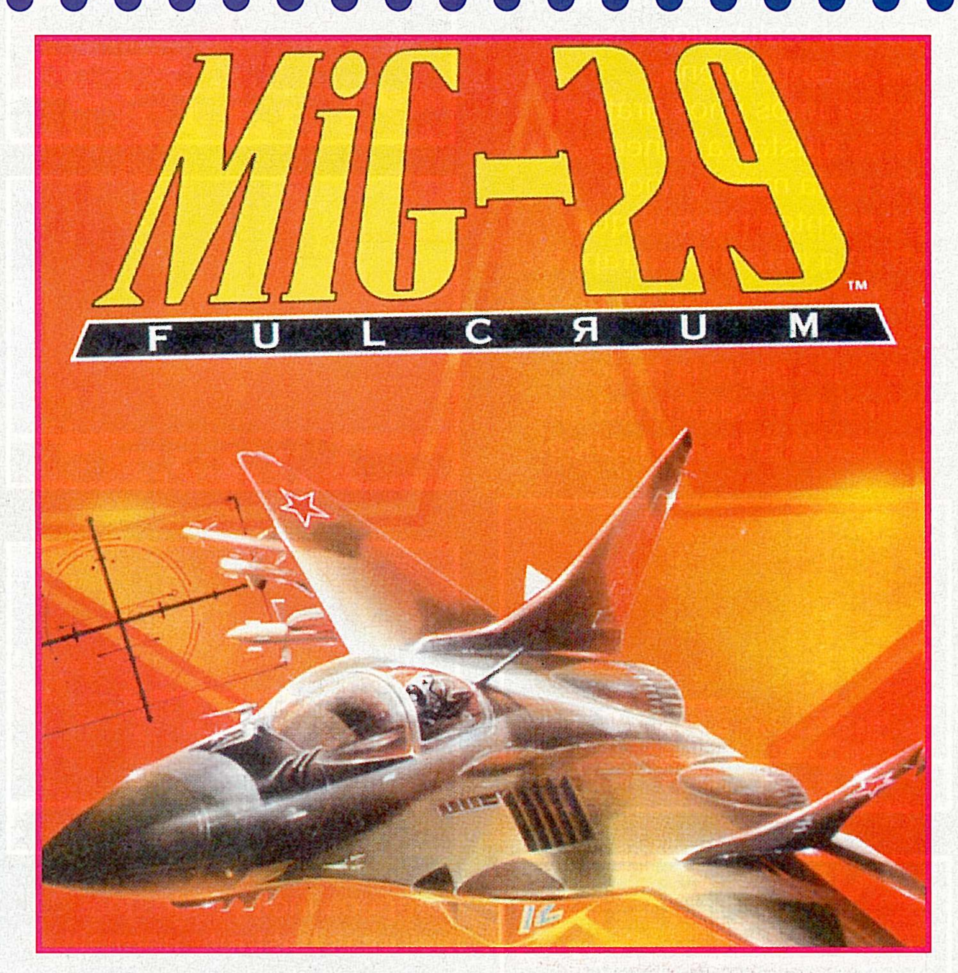




PASARELA

MEGA DRIVE

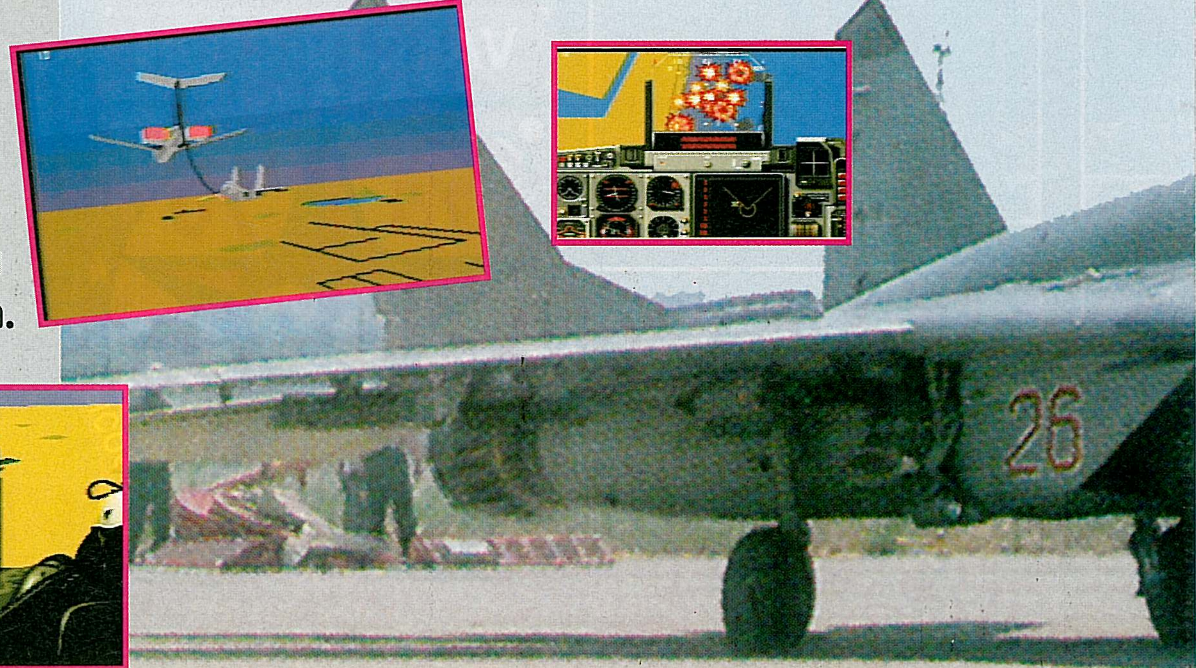
MIG-29 FU



PASARELA: MIG-29 FULCRUM
CONSOLA: MEGADRIVE
COMPAÑIA: DOMARK
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. JUGADORES: 1

EL DESAFI

Las compañías importantes como Domark, y al igual que ocurriese en la época en que se pasó de los ordenadores de 8 a 16 bits, se empeñan en ofrecernos versiones de aquellos clásicos que en su día tuvieron una cierta relevancia. Ahora nos llega la correspondiente versión del "conocido" Mig-29 Fulcrum. Pura Tecnología Soviética a tu disposición.



LCRUM







JUGANDO A SER PC

Recorrer el cielo a velocidades de vértigo no parece estar hecho para nuestras consolas. Eso queda demostrado al conectar este cartucho a nuestra Mega Drive, ya que los movimientos de nuestra consola distan mucho de los que se podían contemplar en la pantalla de los PC. No culpamos a los programadores por ello, por supuesto que no, simplemente pensamos -o queremos pensar- que la consola no da para más.

EL SIMULADOR

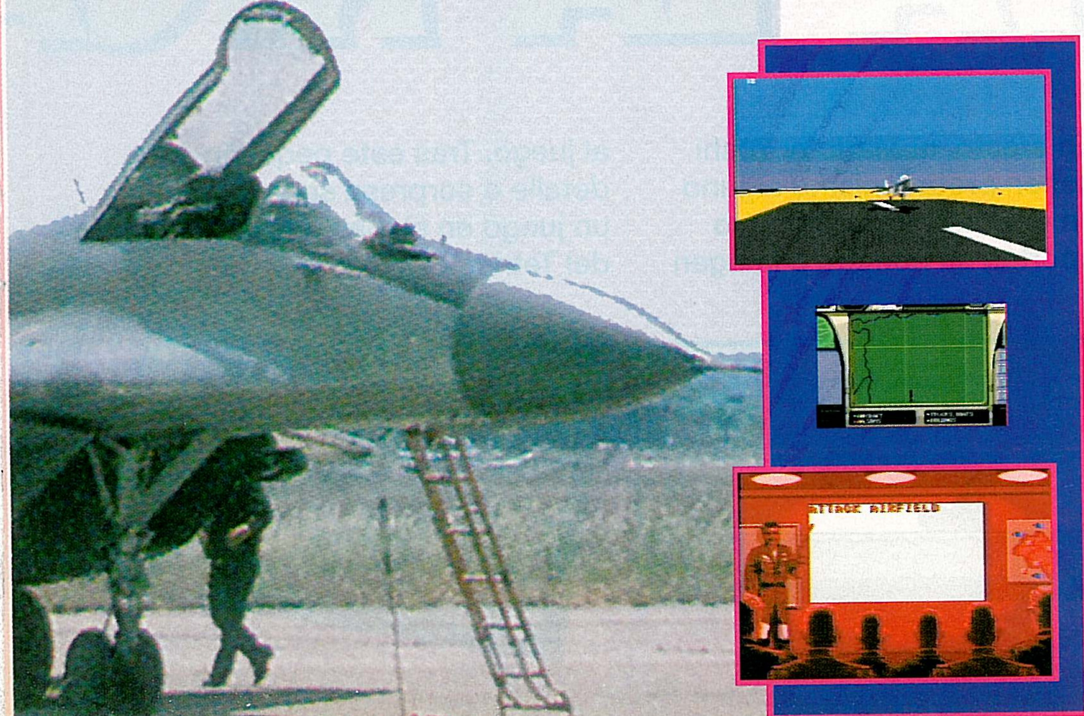
El Juego en sí incluye todas las opciones con las que normalmente está dotado un simulador de este tipo, esto es, varias vistas exteriores e interiores, controles básicos de la nave -aceleración, frenos, contramedidas, etc.-, mapas y algúna que otra opción mas que nos facilite en lo posible el control de nuestro aparato. Además, el cartucho te ofrece la posibilidad de elegir entre varias misiones en las que podremos participar activamente, las cuales estan marcadas con un número mínimo de puntos que deberás lograr para que el alto mando la acepte como misión válida.

NUESTRA OPINION

Si tienes un PC medianamente potente, no encontrarás ningún aliciente en este cartucho. Si por el contrario es tu consola tu única compañera, te podrá servir como iniciación al mundo de los simuladores. Mas allá de la iniciación no encontrarás nada mas.
Aun así es el mejor simulador para tu consola.

Juan Carlos Sanz Fdez.
"MAY".

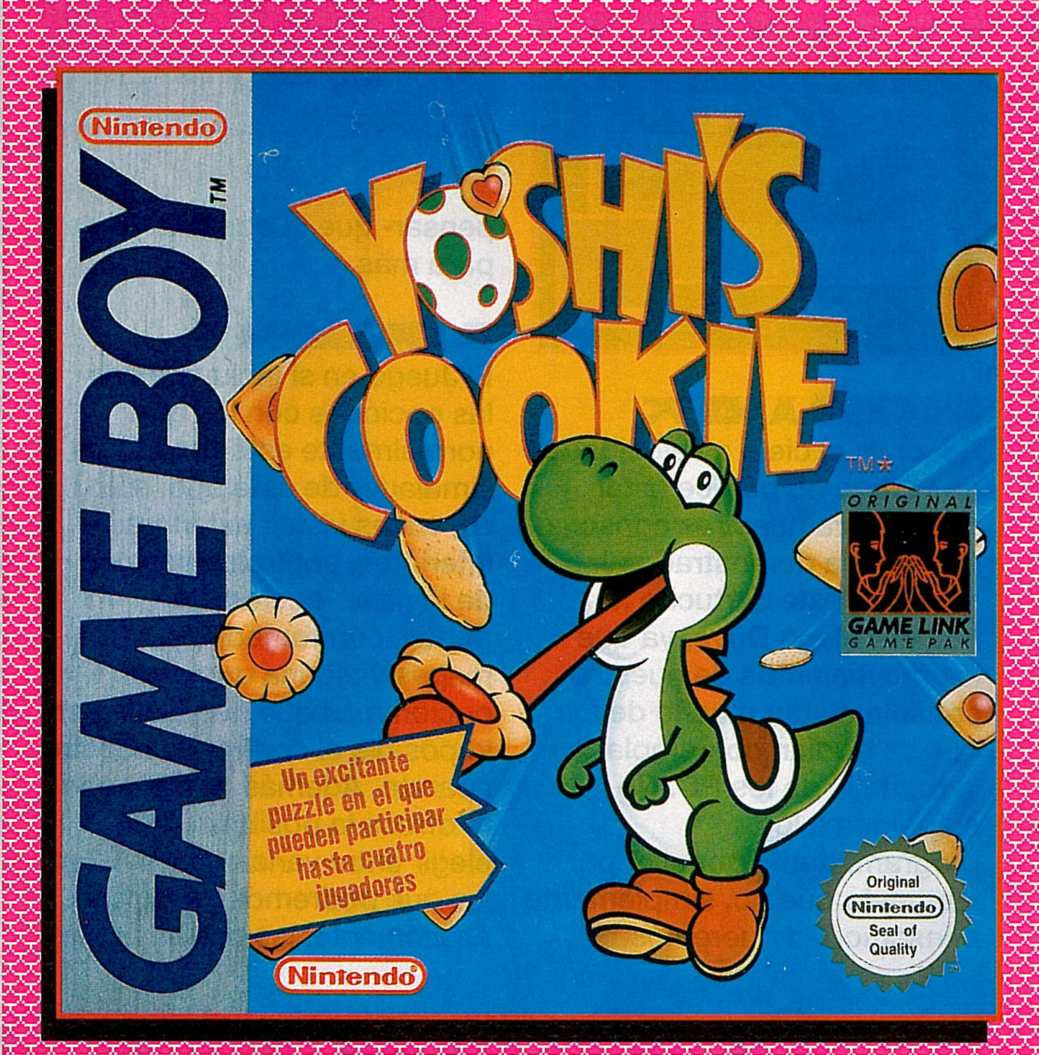
O SOVIETICO





GAME BOY

YOSHI'S COOKIE

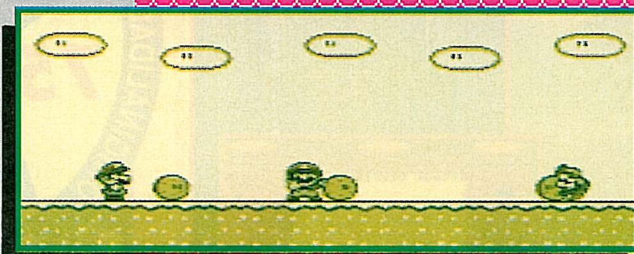


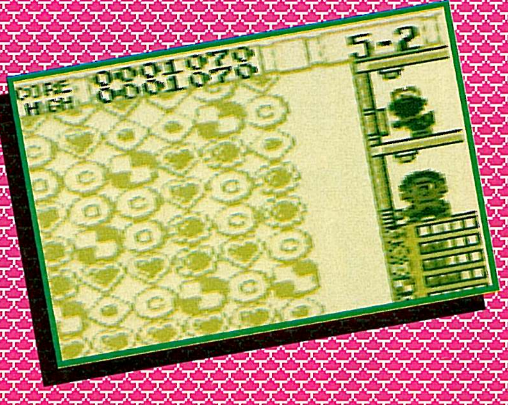
Pasarela: YOSHI'S COOKIE.
Consola: GAME BOY.
Compañía: NINTENDO.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1.

¡A LA RICA

Pues no, no se trata de comer, ni tampoco de recoger galletas. En realidad nuestro amigo Mario sólo aparece en los menús, y Yoshie está en los marcadores... bien, entonces ¿de qué va el juego? Nada, nada, a seguir leyendo si es que pica la curiosidad. Seguro que sí ¿eh?...

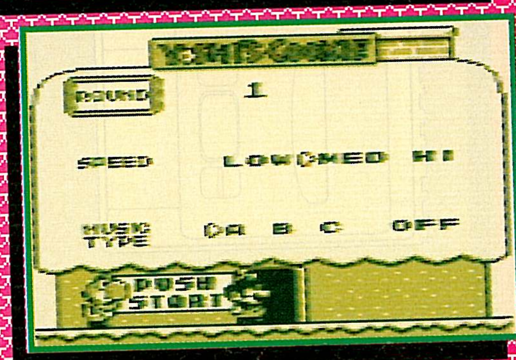
En efecto, ni Mario ni Yoshi tienen protagonismo alguno en este cartucho, tan sólo aportan su nombre e imagen al juego. Tras este pequeño detalle o sorpresa se esconde un juego en el más puro estilo del Tetris.







La pantalla aparece con la forma de un cuadrado en el que hay una serie de figuras iniciales, se trata de agruparlas en filas o columnas. A medida que se consigue hacer una fila o una columna de todas las piezas, desaparece de la pantalla, dejándola así más libre, hasta llegar un punto en el que quede completamente vacía. Llegados allí, el nivel está completado.
Dicho así la cosa parece realmente fácil pero además de lo anterior hay que añadir que cada cierto tiempo aparecen filas o columnas con piezas que se anexionan al resto del conjunto.
Para hacer los grupos de piezas se mueven los elementos de una fila o columna realizando rotaciones, al estilo del Cubo de Rubik, de forma que lo que desaparece por un lado aparece por el otro y viceversa (como si filas y columnas fueran cintas contínuas enlazadas por atrás).



También hay otros elementos y figuras, y algunos de ellos actúan como comodines (es decir, valiendo por cualquier pieza). Otros son simplemente de bonus y también hay alguno que sirve para entorpecer.
Faltaría plus.

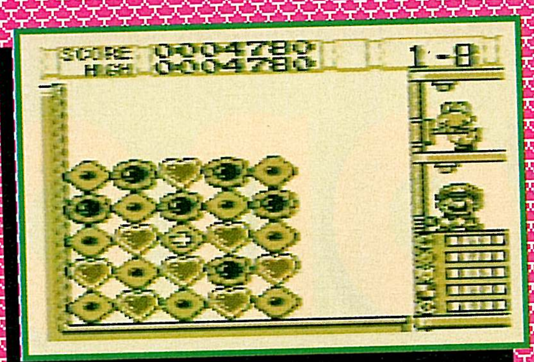


Ante un juego así uno debe rendirse a su originalidad pese al parecido conceptual con el Tetris u otros juegos similares.

A GALLETA!

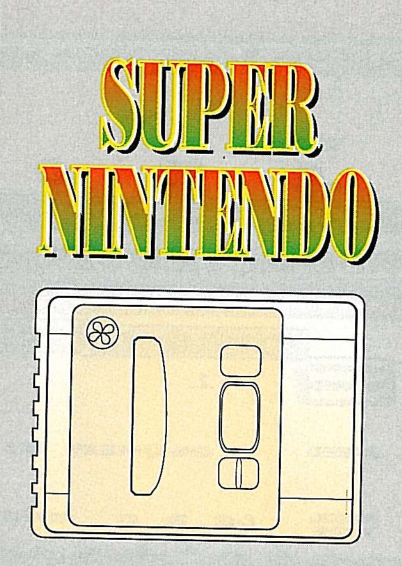
Hay que reseñar la 'sabia' idea de los responsables de marketing del producto de introducir los elementos de Mario y Yoshi para darle mayor gancho. Seguro que si el juego se llama 'La galleta de Pepe Pérez' no se come un rosco, a pesar de ser un juego sensacional.
Nunca mejor dicho.

Tartufo el pitufo.





PASARELA



Pasarela:
TEST DRIVE II.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: ACCOLADE.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1.



Seguro que más de una vez has soñado con la idea de conducir un Porsche, un Ferrari y ¿cómo no? un coche tan legendario y elitista como el Lamborghini. Si además los alicientes son una carrera contra-reloj por las carreteras de los Estados Unidos, entonces seguro que es imposible que te resistas a jugar con este espléndido cartucho de Super Nintendo.

TEST DRIVE PARA TODOS

Si se puede decir que un juego de coches ha marcado un hito dentro del mundo de los ordenadores personales y el Pc, este ha sido precísamente el caso de Test Drive, el legendario juego de Accolade.

El programa apareció inicialmente para Pc, le siguieron el Amiga y los ordenadores de 8 bits y ahora finalmente, le ha tocado el turno a las consolas.

La versión de Super Nintendo ha respetado con bastante fidelidad el espíritu de los



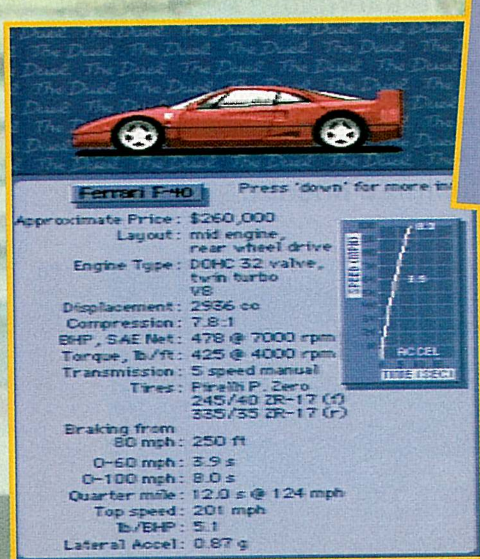
TEST DRIVE II



ordenadores, aprovechando, eso sí, las capacidades gráficas y sobre todo sonoras de la Super Nintendo.

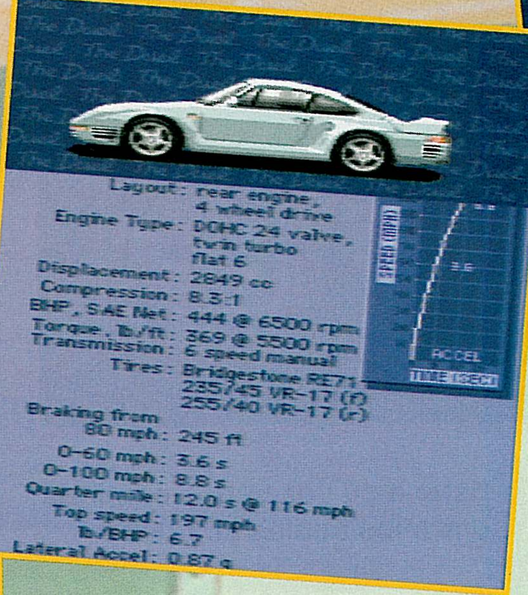
COCHES DE ENSUEÑO

Una de las claves para el triunfo de este juego es sin duda la posibilidad de conducir coches realmente espectaculares. El Porsche 959, el Lamborghini Diablo y el Ferrari F-40 son las maravillas de 4 ruedas que tendremos oportunidad de conducir.





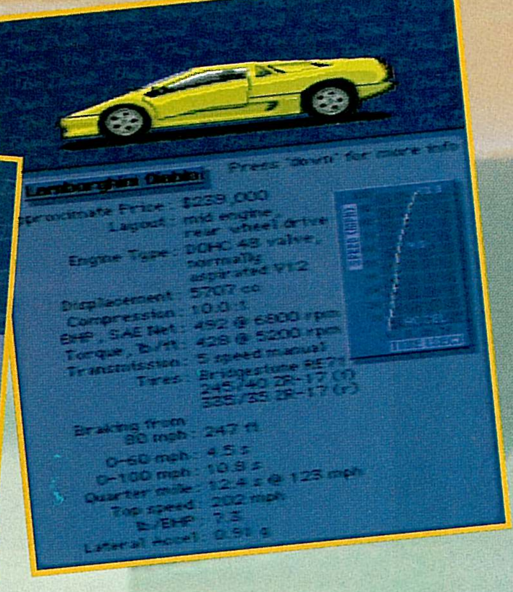
El Porsche 959 alcanza unos 320 Kilómetros hora, aunque para alcanzar esa velocidad sea necesario ser un experto y un suicida (más de lo segundo que de lo primero).



El Lamborghini Diablo es algo así como la respuesta italiana de color amarillo al F-14 Tomcat. Su aspecto y prestaciones son igualmente increibles.

Por último, el F-40 de Ferrari, sin ser tan conocido como el popular Testa Rossa, es algo más veloz que este, así que ojo con él.

Cada uno de los coches tiene unas características técnicas muy diferentes, que pueden ser contempladas en los cuadros técnicos que aparecen al principio de cada partida. En dichos cuadros técnicos figura toda la información necesaria para conocer las prestaciones los mismos: aceleración, par motor, potencia número de marchas, etc.



El cambio de marchas en condiciones normales es automático pero en los niveles más avanzados es manual. Es muy importante vigilar el cuenta revoluciones porque en la opción de cambio manual se puede quemar el motor y romper la caja de cambios con mayor facilidad de la que sería deseable.





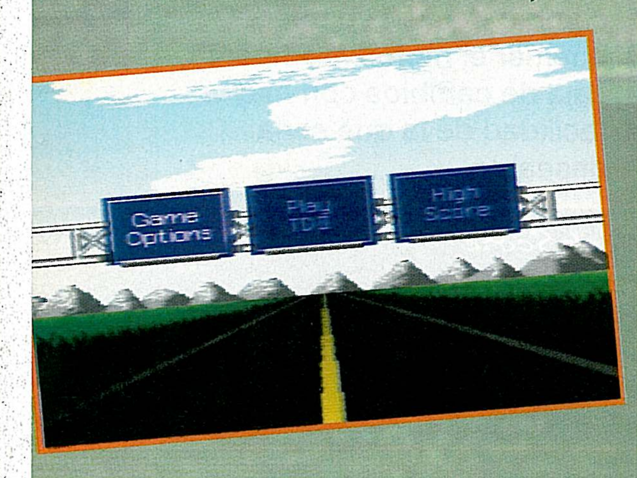


RECORRIDOS Y RUTAS

Hay cuatro recorridos principales asociados cada uno a un nivel de dificultad: el desierto, la ciudad, la Costa Este y la Costa Oeste. Cada una de estas rutas, tiene a su vez varios caminos entre los cuales se puede elegir. Cinco en el desierto, seis en la ciudad, siete en la Costa Este y otros ocho más en la Costa Oeste.
Cada uno de los recorridos tiene gráficos completamente diferentes, estando ambientado perfectamente.

MULTAZO A LA VISTA

Pues sí, esta vez el tema de la velocidad se nos ha ido un poco de las manos y el resultado ha sido que la policía nos ha puesto un multazo. Para otra vez lo mejor será que miremos el detector de radar que hay en nuestro coche para la policía. Otra alternativa sería reducir la velocidad cuando el radar indicara la presencia de la policía, pero al estar en una carrera contra reloj, cada instante cuenta.







INCIDENTES, ACCIDENTES Y DEMAS ENTES

A lo largo de nuestra desenfrenada carrera pueden ocurrir un montón de cosas particularmente curiosas. Para empezar, el factor meteorológico. En los niveles más avanzados la lluvia es una constante en los recorridos, y hace que los neumáticos del coche agarren menos, teniendo que moderar la velocidad especialmente en la curvas.

Las vacas son un animal entrañable, dan leche y demás productos alimenticios pero seguro que no te hace ninguna gracia tener que encontrártelas en medio de la carretera. El tortazo está asegurado.

Cuando vayas a toda velocidad las moscas y mosquitos decorarán tu parabrisas. Si no te gusta como quedan, no tienes más que utilizar el limpia-parabrisas.

UNA DE LLEGADAS

Así acaba nuestra carrera contra reloj. Llegamos a una gasolinera para repostar donde recibimos la noticia: el otro coche nos ha vencido. Que si un caracol va más rápido que tu Porsche, que si el Ferrari es una lata en tus manos, en fin, los creadores del juego se despachan a gusto contigo si tienes la mala suerte de perder la carrera. Por fortuna, las frases demuestran un excelente sentido del humor.

LA META

La verdad es que este juego ha causado una impresión verdaderamente favorable.

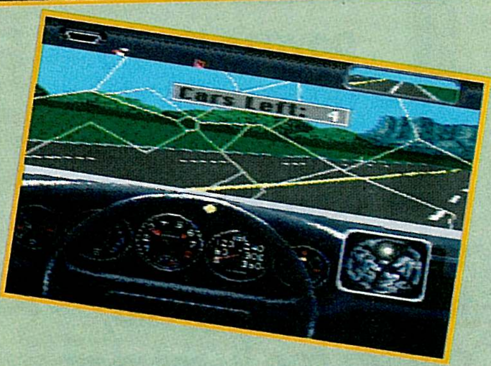
Los gráficos son estupendos al igual que la música y el sonido. la única pega, si es que se le puede encontrar alguna, es que cuando el cuentakilómetros está a tope, la sensación de velocidad no está todo lo conseguida que cabría desear.

Aquí es cuando uno se da cuenta de la gran importancia que tiene el sonido en este tipo de juegos, ya que en este caso le da el toque de realidad justo para creerte que vas a toda velocidad.

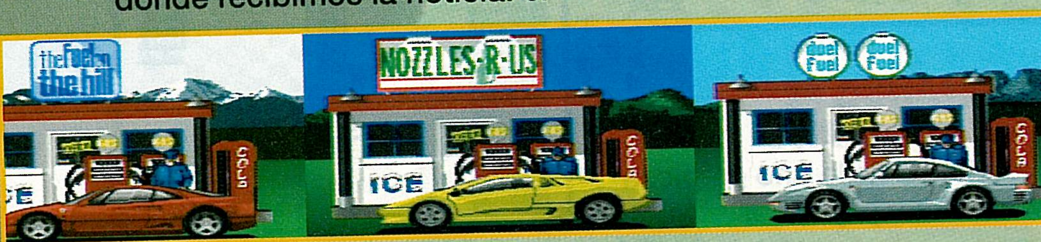
De cualquier forma, lo mejor es que no dejes escapar una oportunidad como esta para conducir un coche que, probablemente, sólo verás en consola.

● ● ● ● Tartufo el pitufo.





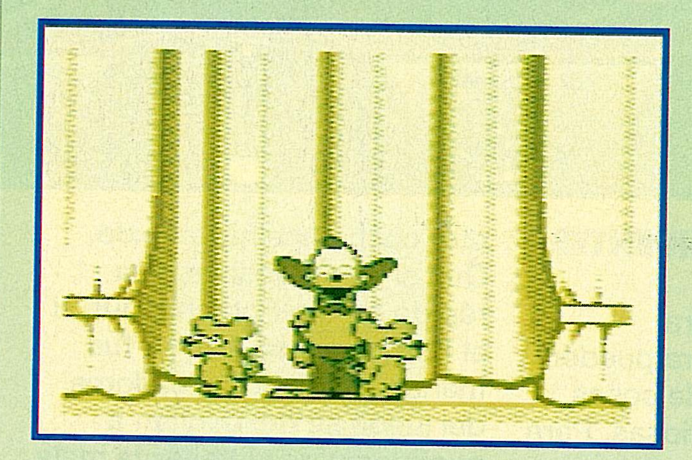


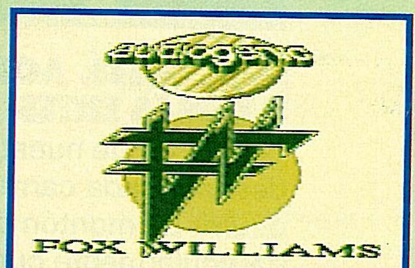


PASARELA

GAME BOY

KRUSTY'S

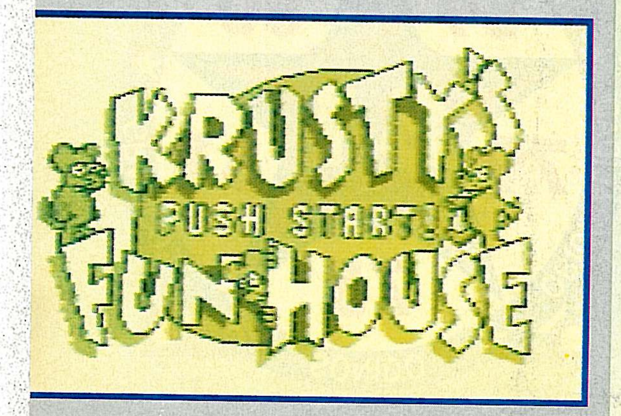




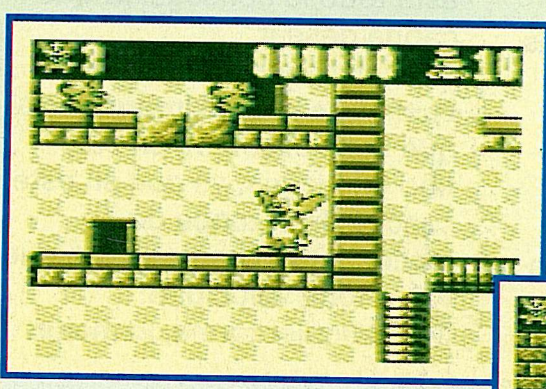
Pasarela:
KRUSTY'S FUN HOUSE
Consola: GAME BOY.
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1

EL FLAUTIST

La casa del payaso Krusty se ha llenado de ratas y su dueño debe librarse de todas ellas si quiere poder dormir tranquilo. Para ello, cuenta con la ayuda de Bart y la de todo aquel que quiera echarse una partida.

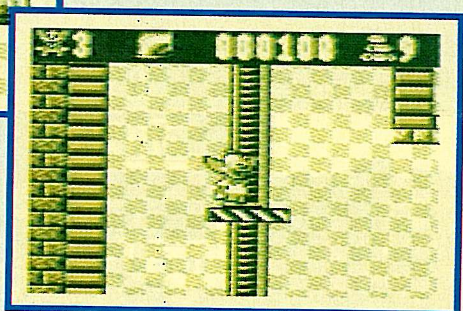


De ratas y ratones va el tema. Y es que los roedores le suelen dar dentera a casi todo el mundo. Cuando la casa se llena de ellos, lo mejor es utilizar unas cuantas ratoneras y echarle voluntad al asunto. La misión de Krusty es ir recorriendo, habitación por habitación, toda la casa, eliminando las ratas de todos los rincones.



CAMINANDO SE HACE EL CAMINO

Y aquí es donde uno empieza realmente a jugar. Los roedores son algo idiotas y se encuentran dando vueltas por todos los lugares. Se trata de recoger objetos que hay repartidos por cada cuarto y colocarlos de forma que los roedores puedan utilizarlos. Los ratoncitos no son excesivamente hábiles por lo que cuando se mueven sólo pueden superar el desnivel máximo de un escalón. Si colocas un objeto que elimine esta limitación, los ratones atravesarán los obstáculos progresivamente hasta llegar a la máquina que los destruirá de la mano



S FUNHOUSE

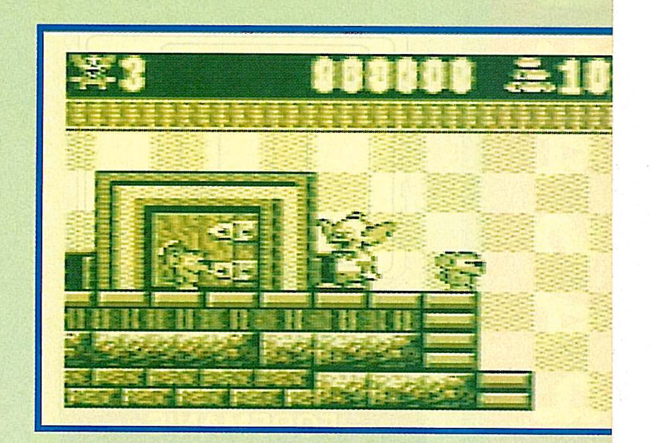
de Bart Simpson. (Que, ¿qué hace aquí el chico? pues nada hombre, no iba a dejar a un amigo con dificultades tirado en la cuneta ¿verdad?.)

ENEMIGOS QUE NO AMIGOS

Además de las ratas y ratones, Krusty cuenta con la incordiante presencia de una serpiente en las zonas bajas,

VALORACION

Cuando menos entretenido y cuando más adictivo. No es nada difícil ponerse a jugar y, las familiares figuras de los personajes 'Simpson', contribuyen en gran medida a que la ambientación del juego sea más que correcta.
Por lo demás, los gráficos y el sonido están a la altura del resto de los juegos de Acclaim

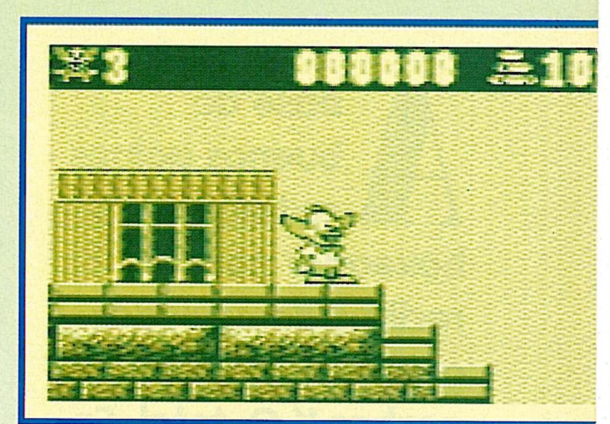


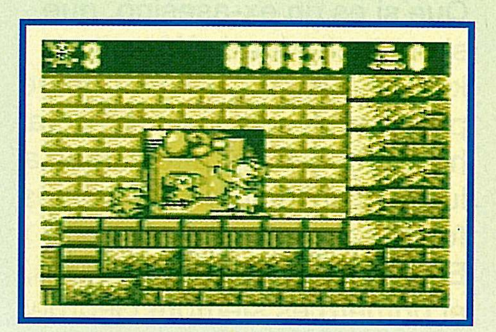
TA DE BARTELIM

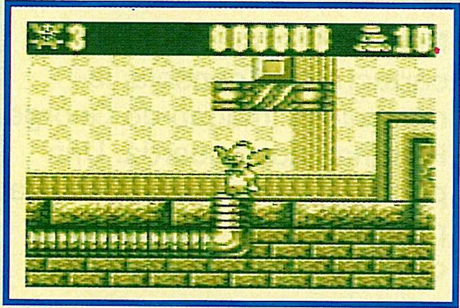
un pajarillo aparentemente inocente que revolotea sin cesar, un cerdo volador (¿?) milagro de la 'ingeniería genética consolil' y un extaterrestre verdoso por aquello de que hay de todo en la viña del señor... Krusty.

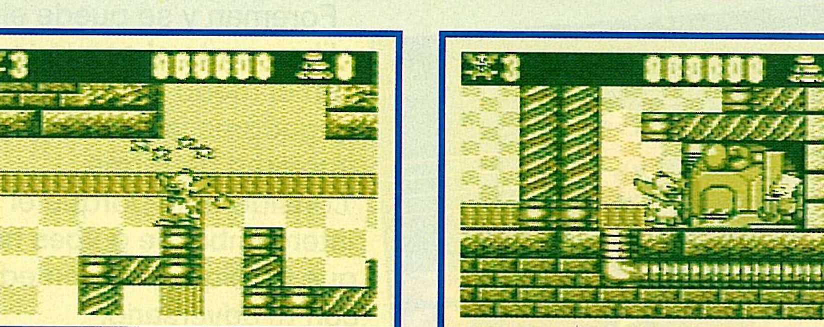
(para el que no lo sepa, 'very high').
Así es que hay Simpsons y 'juegos Simpson' para rato. No seré yo el que diga lo contrario.


Groucho Gaucho.





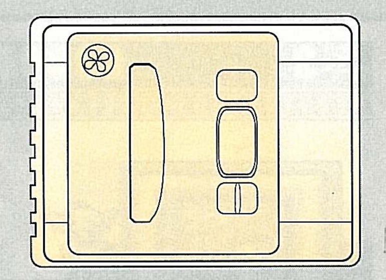






PASARELA

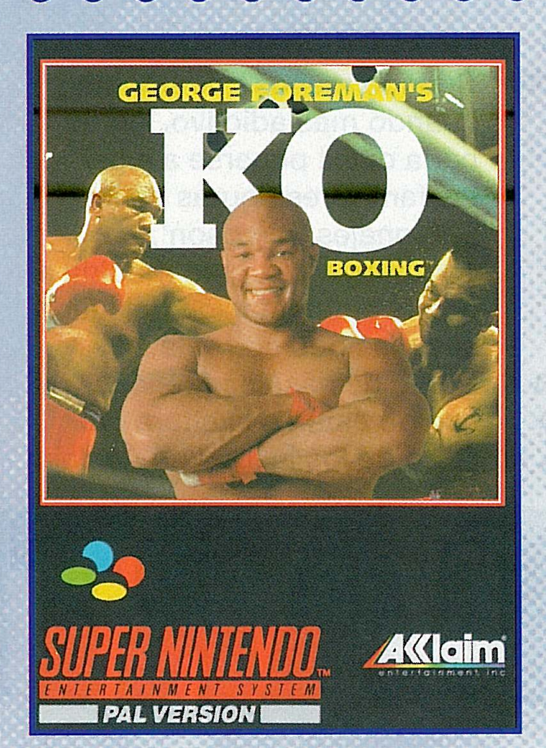
SUPER NINTENDO



Pasarela: GEORGE FOREMAN'S KO BOXING.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: ACCLAIM.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1 ó 2.

GEORGE FOREMA

¡Y DA



A base de buenos golpes se hace un boxeador pero si recibes demasiados golpes es posible que acabes K.O. total. En tú consola no hay peligro, sólo has de aprender a ganar.



Pues sí señores, como pegarse en la vida real es algo que no está bien visto (nada bien) los programadores de consola nos ofrecen un desahogo sano y nada peligroso de la mano del famoso boxeador George Foreman.

¡A POR EL TITULO!

Nada más conectar el cartucho a la consola, la musculosa imagen de George Foreman nos aguarda. Una partida contra la máquina y la primera paliza. La visión es desde atrás y a veces es un poco confusa pues no se sabe muy bien por donde vienen los golpes. A medida que vas recibiendo puñetazos y ganchos el indicador de energía baja considerablemente. Las caras de los boxeadores que aparecen en la parte inferior de la revista, acusan los golpes con moratones, hinchazones, etc.

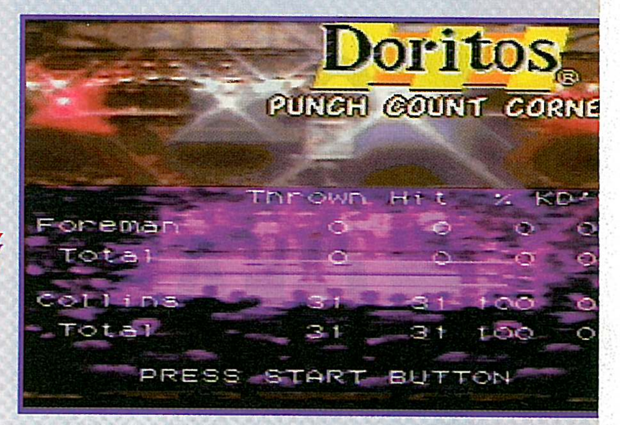


BOXEADORES A GO-GO

Hasta 15 boxeadores diferentes luchan por el título y las características de cada uno son totalmente diferentes. Antes de empezar cada combate podemos ver las cualidades técnicas y una pequeña historia de cada uno. Que si es un ex-asesino, que si era luchador de Wrestling, karateka, en fin, un montón de palabras desalentadoras para hacernos pensar que vamos a luchar con la élite de los bajos fondos.
En el modo de dos jugadores, el primero es siempre George Foreman y se puede elegir libremente al segundo.
En el modo de dos jugadores las cosas mejoran de forma considerable porque el intercambio de golpes hace que te 'piques' de inmediato con tu adversario.

N'S KO BOXING

ALE DURO!

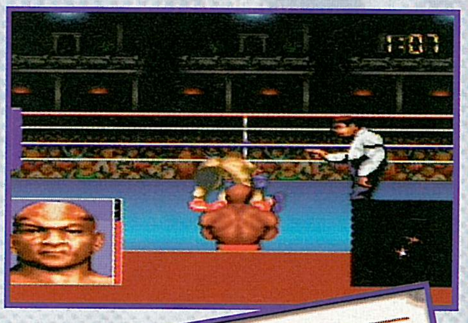


K.O. TECNICO.
La verdad es que resulta verdaderamente particular la forma en que los programadores han interpretado el reglamento del boxeo y si no, a las pruebas. Cuando dentro de los 10 últimos segundos alguno de los dos boxeadores cae noqueado el arbitro comienza la cuenta sólo que el reloj se detiene. Vamos, que es K.O. seguro y no hay posibilidad alguna de librarse por la campana. Es un fallo sobre todo cuando el que recibe el los tortazos eres tú. Uno espera librarse por la campana pero el reloj se para y ¡zas! estás perdido.

EL ULTIMO COMBATE
Tras echar unas partidas a uno y dos jugadores, se llega a la conclusión de que el juego está correctamente realizado. Sus programadores no han realizado ninguna concesión con detalles adicionales a lo que es propiamente el juego de boxeo. Eso es quizás lo que se eche algo de menos, efectos curiosos o golpes más espectaculares, ya que son todos estos componentes los que hacen que un juego destaque sobre los demás y este, simplemente 'cumple'.

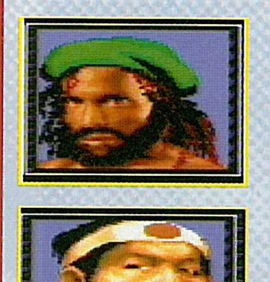

Tartufo el pitufo.



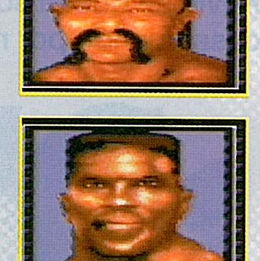




BOXEADORES



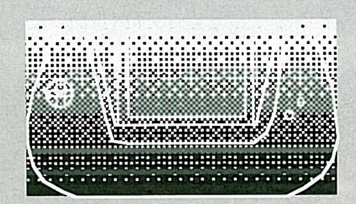






GAME GEAR



H O M E A

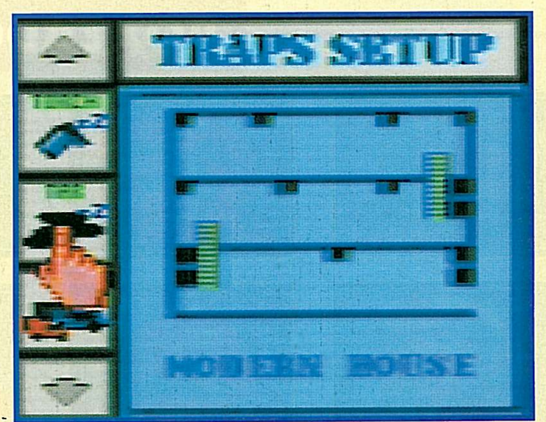


Pasarela: HOME ALONE
Consola: GAME GEAR.
Compañía: SEGA
Distribuidor:SEGA .
N. Jugadores: 1

Después de arrasar las taquillas de los cines de medio mundo Home Alone llega dispuesta a cosechar el mismo éxito entre los usuarios de la Game Gear.



Solo en Casa fue un éxito rotundo de público y recaudación, aunque hace ya mucho tiempo que fue estrenada en nuestro país. Os vamos a refrescar un poco la memoria y contaros más o menos lo que era el argumento de la película. El pequeño Kevin se queda solo en su casa cuando por navidad su





L O N E

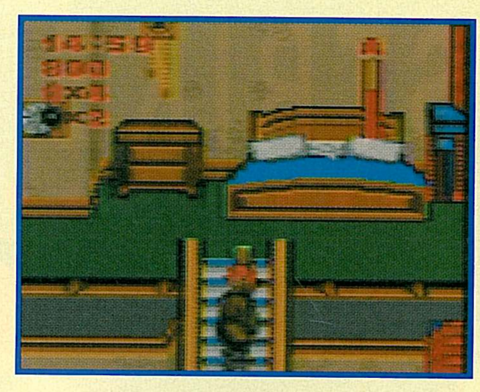
familia parte de viaje y es olvidado por error. Se queda a cargo de la casa y se ve en la necesidad de defenderla de dos tipos que no es que precisamente tengan cara de buenos amigos. De hecho, son ladrones. Utilizando todas las artimañas y todo aquello que encuentra en su camino, Kevin les hace la vida imposible, impidiéndoles llevarse nada de su casa.

Bien, el juego es más o menos la misma historia, pero ampliada a toda la barriada, esto es, Kevin tiene que defender todas las casas de la barriada del ataque de los ladrones. Para ello tendrá que ir recogiendo objetos dentro de las hogares de la vecindad e ir distribuyéndolos dentro de las mismas casas para poner trampas.

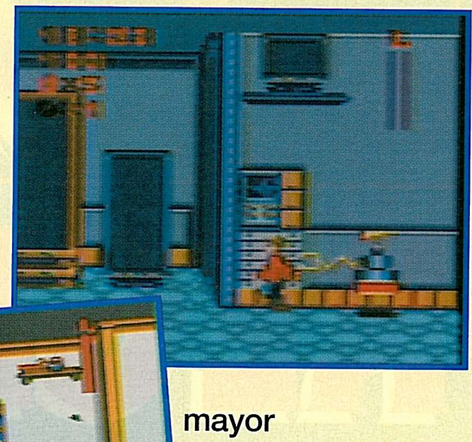
Pero tiene que tener cuidado porque los ladrones pueden asaltar la casa en al que se encuentra y lo dejarán literalmente colgado.

Además de los ladrones, las casas guardan en su interior otros peligros, puesto que Kevin puede caer en sus propias trampas, además de encontrarse con fantasmas, robots, etc. Por si todo esto fuera poco, las casas tiene varios niveles, lo que implica mayor peligrosidad. Para moverse de una casa a otra, Kevin utiliza un pequeño trineo ya que toda la barriada está nevada, hasta el pequeño lago se ha helado.

En el exterior de las casas, hay unos muñecos de nieve, pisándolos, conseguirá los más variados objetos. Pero una vez en el exterior también hay que tener cuidado, si en el interior estaban los ladrones, aquí fuera hay mucho tráfico, sobre todo en los caminos que unen las casas.











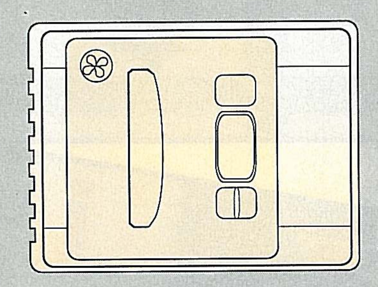
Kon Solo

VALORACION

JUGABILIDAD	80
MOVIMIENTOS	60
ORIGINALIDAD	75
GRAFICOS	70
SONIDO	75
TOTAL	72

TU CASA!

SUPER NINTENDO



PASARELA:
STRIKE GUNNER
CONSOLA:
SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: ATHENA
DISTRIBUIDOR: ERBE
N. FASES: 7
N. JUGADORES: 2

STRIKE GUNNER



REGRESO A LO DE S

Athena nos sirve, directamente desde el Imperio del Sol naciente, un nuevo y trepidante cartucho que, bajo el nombre de Strike Gunner, nos promete horas y horas de diversión.

UNA DE INVASIONES

En los comienzos del siglo XXI, una nación, Sovinia, conseguía contactar por primera vez con una forma de vida alienígena. Tras las primeras relaciones, y debido a las ambiciones imperialistas de dicha nación, los primeros pactos acordaban una intervención militar conjunta con una única pretensión... invadir la Tierra.



NADA DE OTRO MUNDO

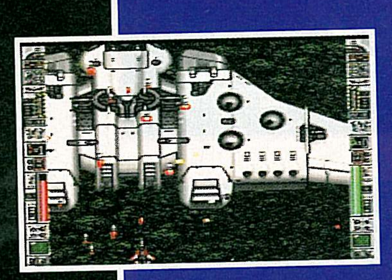
Cada vez que cae en nuestras manos un nuevo programa de este tipo, lo

ARMAS ESPECIALES

Contamos con quince armas diferentes de entre las cuales solamente podrás elegir una por nivel para llevar a buen puerto la misión que se te ha encomendado. Cada vez que utilices un arma, esta quedará inutilizada en los niveles posteriores. Selecciona la adecuada en cada nivel y tendrás mas posibilidades de pasar la prueba con éxito.



LOS ENEMIGOS



Los hay de todos los tamaños y colores. La mayoría son distintos tipos de cazas y helicópteros, pero las más grandes y espectáculares serán, como no, alienígenas.

único que puedes esperar de el son dos cosas; adicción y espectacularidad. En este cartucho encontraremos mucho de lo primero y poco de lo segundo.
Me explico. Tras los típicos menus de opciones, aparecerá ante ti una pantalla repleta de vegetación -pero poco variada- y unos enemigos algo minúsculos.
Tu interés a partir de ese momento se centrará en mantener la esperanza de un cambio radical en el aspecto gráfico. Lo siento, por mucho que esperes, la cosa seguirá igual.
Por contra, el juego tiene "algo" que te obliga a quedarte pegado a la pantalla de tu consola. ¿Qué es ese algo? No lo se, intenta averiguarlo mientras yo hecho unas partiditas a este Strike Gunner.
Poco cuidado pero adictivo.

Juan Carlos Sanz Fdez.
"MAY".





SIEMPRE

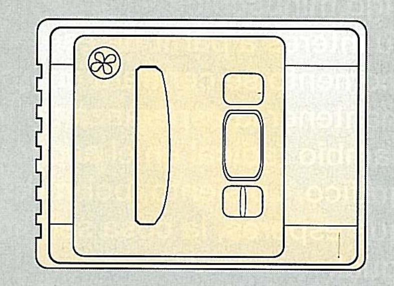
NUESTRA NAVE

Para salvar la Tierra de la invasión alienígena, contamos con un F-14 Strike Gunner Modificado, o lo que es lo mismo, la mejor arma bélica que hasta el momento se haya podido crear.





SUPER NINTENDO



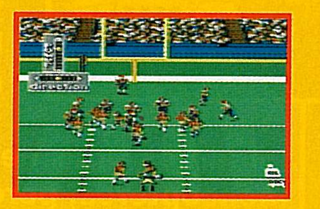
JOHN MADD

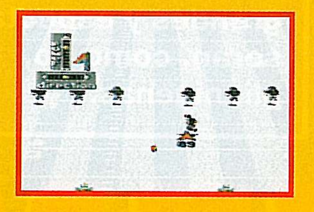


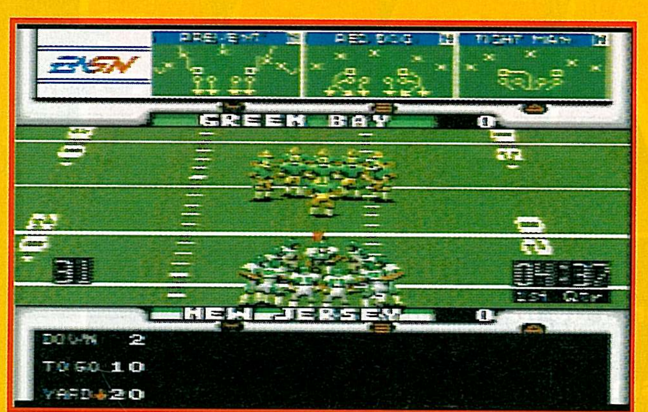
PASARELA:
JOHN MADDEN '93
CONSOLA:
SUPER NINTENDO
COMPAÑIA:
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: DRO SOFT
N, JUGADORES: 1 ó 2

Como ya hiciese algún tiempo atrás con su NHLPA Hockey 93, Electronic Arts nos sirve la versión Super Nintendo de su no menos famoso John Madden.



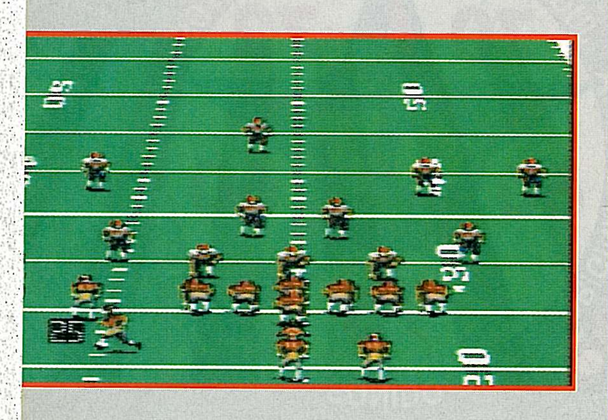












EL SUEÑO

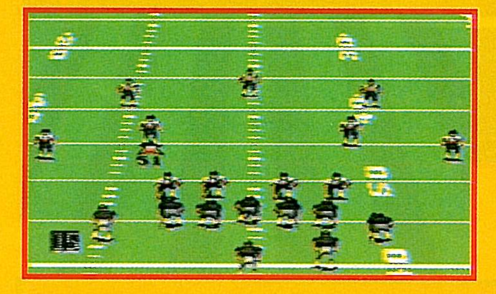
EN'93



EL SUEÑO AMERICANO

Hace ya un par de años que los usuarios de Mega Drive venían disfrutando de las delicias de un juego como este -recordemos que ellos si tuvieron la oportunidad de evolucionar con la primera y segunda parte del mismo-, manteniéndose siempre en lo mas alto de las listas de éxitos.









Contarte las reglas del juego puede ser bastante tedioso -además en el manual del juego encontrarás lo necesario para comenzar- por ello omitiremos este aspecto, comentándote diréctamente lo que podrás encontrar en el.

De principio el programa nos invita a elegir tanto los equipos que van a participar en el partido (de entre todos los que forman la National Football League (NFL)) como las condiciones del mismo: duracion de cada cuarto, tipo de estadio, metereología, etc.Tras una breve descripción de los contricantes -gentileza de John Madden- pasaremos a la disputa del partido en sí. Sin duda lo que caracteriza a este juego es la sencillez de manejo -omitiendo, por

JUGADAS DE ATAQUE/DEFENSA

Podrás elegir entre cientos de combinaciones cada vez que tu equipo juegue para puntuar/defender. Deberás elegir de entre tres campos bien diferenciados, estos son:

☆ Tipo de equipo: Deberás elegir si el equipo que realizará esta jugada va a ser un equipo “rápido”, con buenas “manos”, de “peso”, etc.

☆ Tipo de jugada: Elige si tu equipo va a realizar una jugada en la linea de Goal, una defensa preventiva, un ataque de pocas yardas pero seguro, etc.

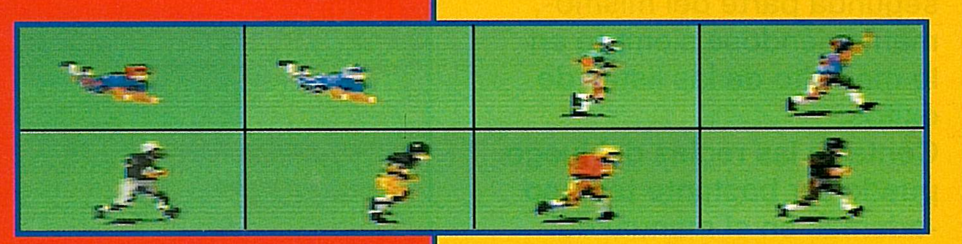
☆ Movimientos: Tu decidirás que movimiento debe hacer cada uno de los jugadores que se encuentran sobre el terreno de juego.



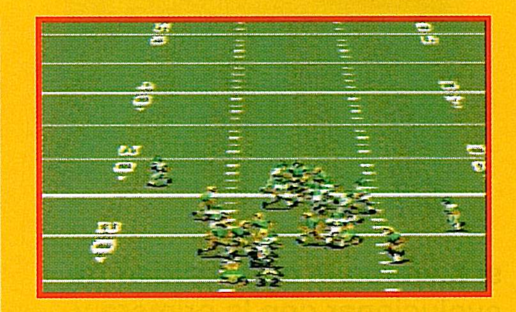
AMERICANO

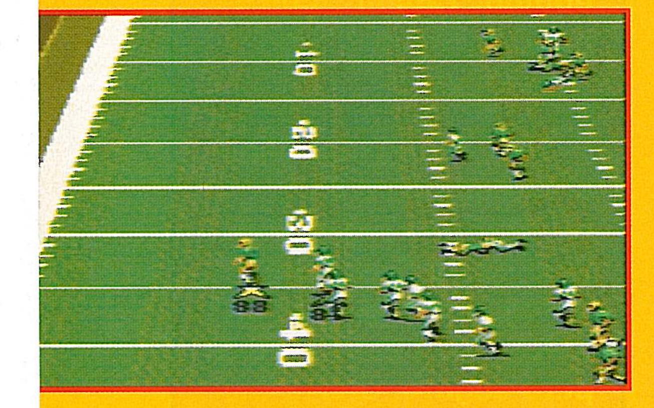
LOS EQUIPOS

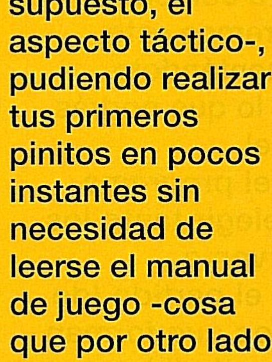
Elige entre los más de cuarenta equipos que te sirve el programa incluyendo, como no, el All Star Team y la



selección de estrellas de John Madden.



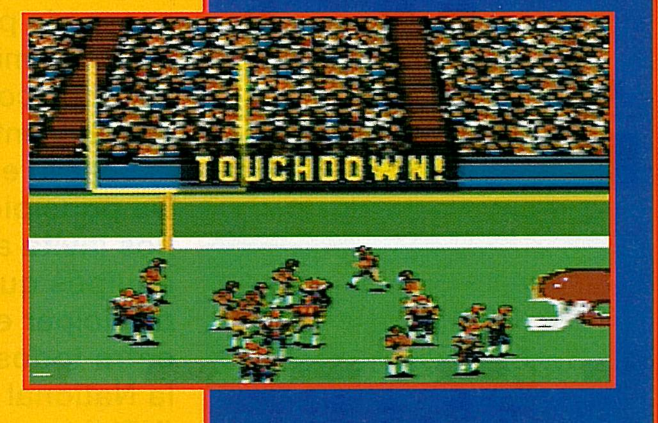


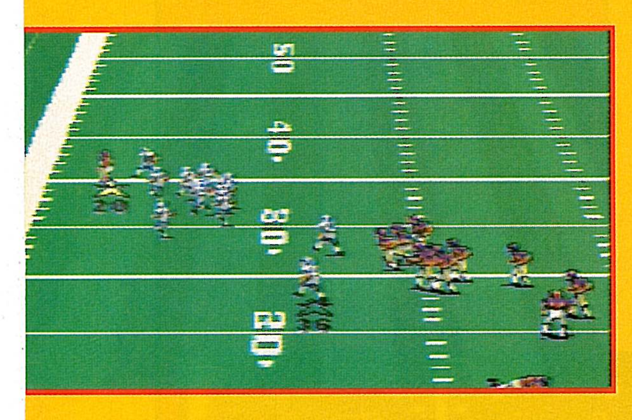


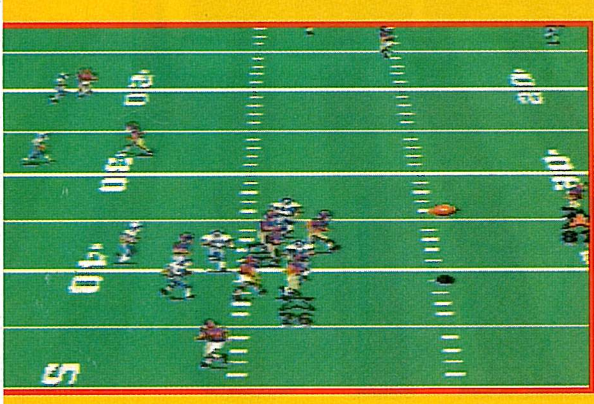
supuesto, el aspecto táctico-, pudiendo realizar tus primeros pinitos en pocos instantes sin necesidad de leerse el manual de juego -cosa que por otro lado

TOUCH DOWN

Cada vez que se produzca un Touch Down, recibirás toda la información concerniente al tipo de jugada que ha sido, los jugadores que han participado, las yardas recorridas y alguna que otra estadística mas de interés.







JOHN MADDEN

Precediendo al comienzo de cada partido, John Madden nos hará un breve resumen de las características de cada uno de los equipos participantes en el Match.



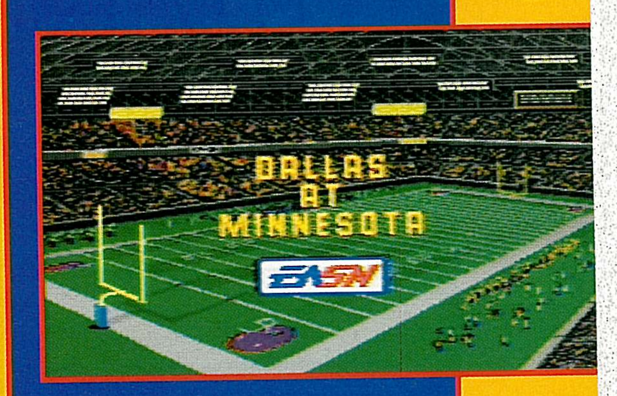
LA JUGADA

Después de cada ataque, se te presentará en pantalla la información correspondiente a la misma, esto es; Yardas recorridas, jugador que las ha recorrido y/o jugador que a realizado el pase.



EL ESCENARIO

Elige entre tres tipos de estadio y cuatro tipos de terrenos de juego -lluvia, nieve, barro o seco-.





no recomendamos, ya que corres el riesgo de que el juego te acabe aburriendo-. En su contra, cabe destacar la pérdida de suavidad en el movimiento con respecto a la versión Mega Drive, aspecto que por otro lado no te impedirá disfrutar de el al igual que hicieron tus consolegas tiempo atrás. Colócate las hombreras y el casco y preparate a realizar el Touch Down de tu vida. Genial.

● ● ● ● DOCTOR JONES.

KICK OFF

Como en los "buenos partidos" el árbitro procederá al sorteo de campos y saque inicial. Tu deberás decidir que te conviene mas, recibir en la primera mitad o bien hacerlo en la segunda.



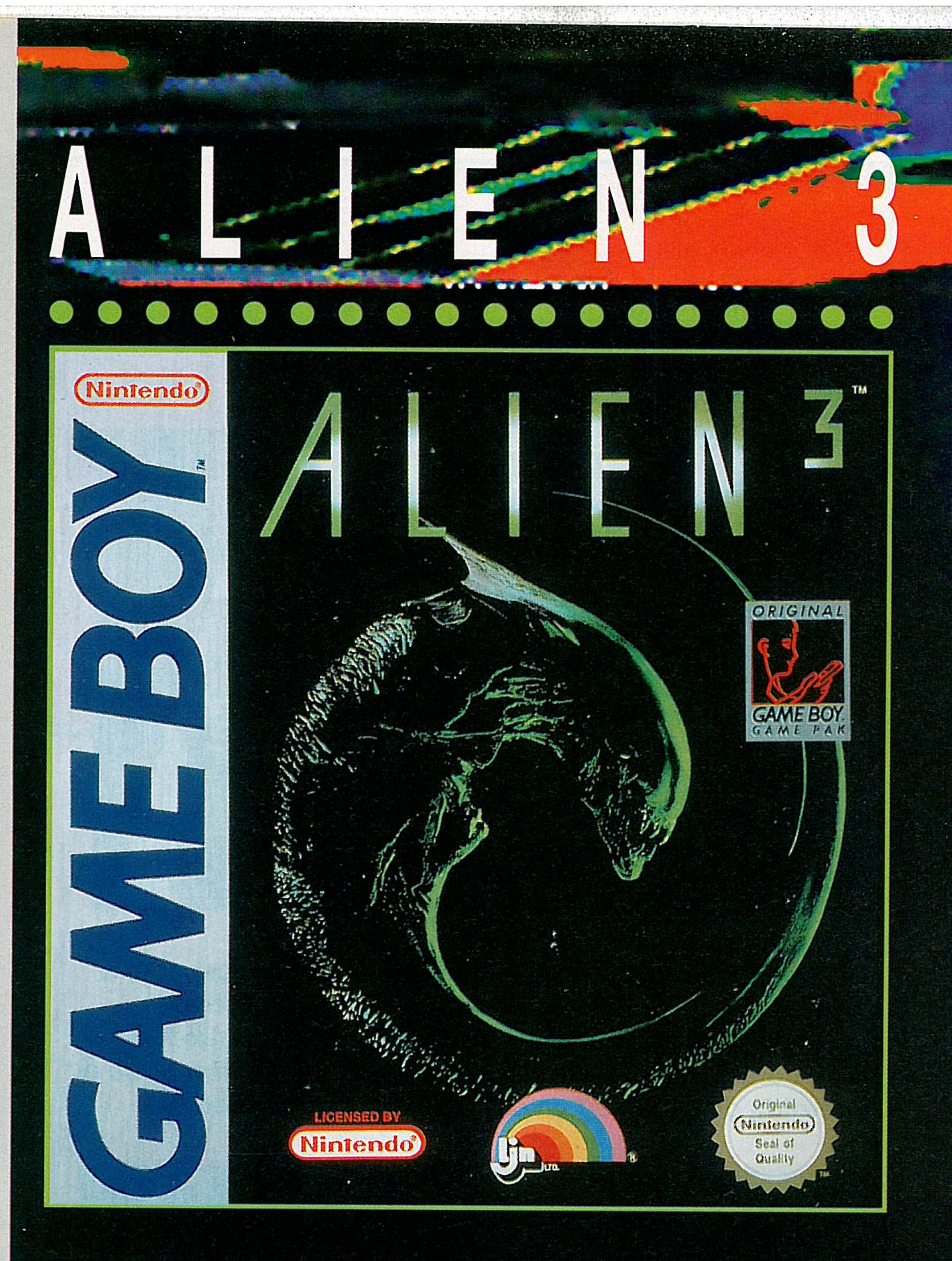


EN ESCENA

GAME BOY

ALIEN 3

EN ESCENA : ALIEN 3
CONSOLA: GAME BOY
COMAPAÑIA: LJN
DISTRIBUIDOR: ERBE N.
JUGADORES: 1



¿Dónde estoy?, ¿quién soy?, ¿de donde vengo?, estas fueron mis primeras y típicas palabras después de recuperar la consciencia trás el tremendo golpe sufrido. Había despertado en una especie de extraña enfermería, y poco a poco me fuí dando cuenta de la situación en que me encontraba, probablemente me había estrellado cerca de la prisión de trabajos forzados Fury 161.



LOS PRIMEROS PASOS

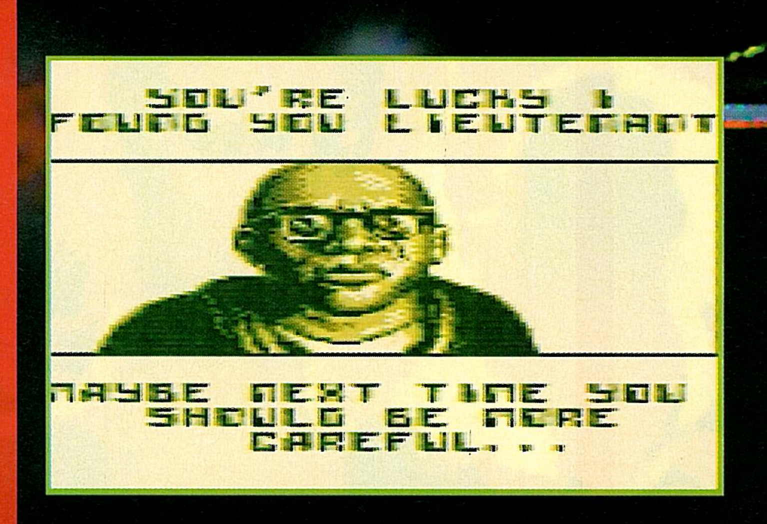
Como es lógico mis pocas neuronas que habían salido ilesas del batacazo se pusierón a maquinar en busca de una salida. Lo primero era localizar algún objeto que me

TERRO



sirviese de defensa, dicho y hecho, en uno de los rincones de la enfermeria encontré un Aguijón eléctrico. Salí de la sala por un pasillo bastante largo, caminé por él hasta que un muro me impidió continuar, así que opté por seguir en dirección este. Mi intuición no me falló, allí estaba la primera llave-tarjeta(t1). Retrocedí sobre mis pasos y, después de achicharrar unos cuantos babosos Aliens, topé con una puerta que me impedía el paso. Milagrosamente la conseguí abrir con la tarjeta y trás recorrer la zona volví en dirección a la enfermería, eso si, antes había recogido un mapa de la prisión que posteriormente me sería muy útil.

R AL CUBO







EL SISTEMA DE VENTILACION

Decidí investigar por un pasillo que se encontraba a la derecha, justo antes de llegar a la enfermería, en él había varias compuertas del sistema de ventilación así que decidí introducirme por la primera. Tenía que tener mucho cuidado, pues al más minimo descuido podía acabar como carne picada entre las aspas de los ventiladores. Observé que según la dirección en que giraban las aspas yo era atraida ó expulsada, concretamente si giraban en sentido de las agujas del reloj me atraían y al contrario me absorbían. Trás desconectar los interruptores fuí a parar a unas celdas. Continuando en dirección oeste hasta el final localicé la segunda de las tarjetas-llave(t2) escondida entre unas cajas, no tardé mucho en utilizarla, ya que al volver hacia atrás un par de puertas me esperaban. La primera conseguí abrirla y de paso hacerme con una pistola y munición abandonada, la siguiente me fue imposible ya que mostraba claros signos de que había sido soldada por lo que retrocedí en busca de nuevos compartimentos, precisamente al lado de estas puertas encontré otra, pero resultó que ninguna de mis tarjetas eran capaces de abrirla.

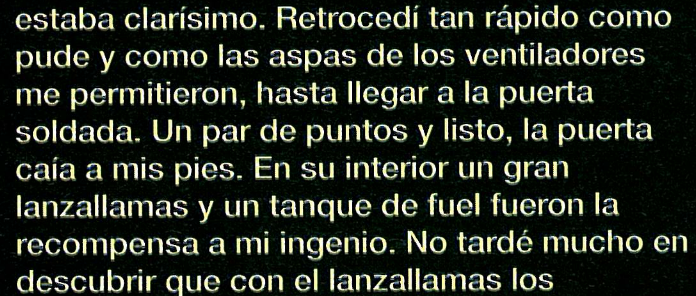


EL VERTEDERO

De vuelta a la enfermería y nada más salir de los conductos del aire opté por continuar en dirección este donde encontré dos compuertas más. Utilizando las tarjetas las pude abrir, en la primera me llevé un susto de muerte al toparme con unos cuantos



asquerosos huevos que algún dia se convertirían en Aliens carnívoros. En la segunda tuve más suerte, un nuevo conducto de aire me trasladaba hasta la zona de la prisión que daba a la superficie, pero antes de ir en busca de mi nave comenzé por recorrer el ala sur-este encontrando un vertedero. Allí estaba yo, rebozándome entre todo tipo de desperdicios y basuras en busca de algo útil que me ayudase a salir de aquel infierno. ¡Bingo! en medio de aquel pestilente olor, un soplete, un tanque de fuel y varios cargadores de munición aparecian ante mí como caidos del cielo. Ahora debía de encontrar el modo de utilizar aquellos objetos. ¡Un momento!... puerta soldada, soplete...



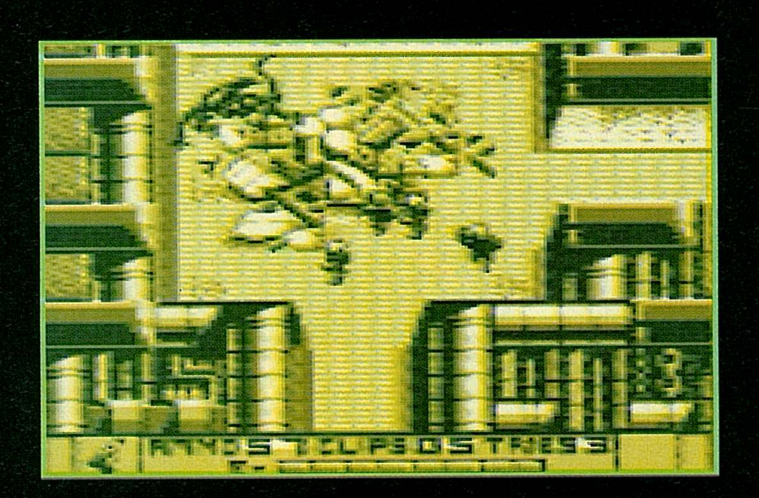


estaba clarísimo. Retrocedí tan rápido como pude y como las aspas de los ventiladores me permitieron, hasta llegar a la puerta soldada. Un par de puntos y listo, la puerta caía a mis pies. En su interior un gran lanzallamas y un tanque de fuel fueron la recompensa a mi ingenio. No tardé mucho en descubrir que con el lanzallamas los repulsivos Aliens me duraban menos que un bollicao en la puerta de un colegio, pero tuve que poner coto a mis ansias aniquiladoras pues debía de reservar la munición para los casos más extremos.



OBJETIVO: LA SUPERFICIE

Ya conocía la prisión casi como mi propia nave, asi que volví hacia la zona de la superficie donde trás una nueva puerta(t2) y los consabidos sistemas de ventilación -aunque esta vez bastante más complicados- localicé una nueva tarjeta-llave(t3) aunque antes me entretuve en convertir los huevos de Aliens en una especie de tortilla, eso si, un poco chamuscadilla. Con la (t3) en mi poder sólo se me ocurría una compuerta a la que pudiera corresponder, la que se encontraba en la zona de celdas, justo al lado de la que anteriormente había logrado abrir con la inestimable ayuda del soplete. De nuevo tocaba caminar...



pasillo para arriba, conducto para abajo, pero lo realmente importante es que como yo esperaba la (t3) abría esa compuerta. Trás ella, como no, encontré más ventiladores, pensé que debía ser una verdadera delicia pasar un verano en aquel lugar. Bromas aparte y trás jugarme el tipo entre las aspas, conseguí llegar hacia una puerta situada al norte. A través de ella llegué hasta las proximidades del horno, caminé por el pasillo central

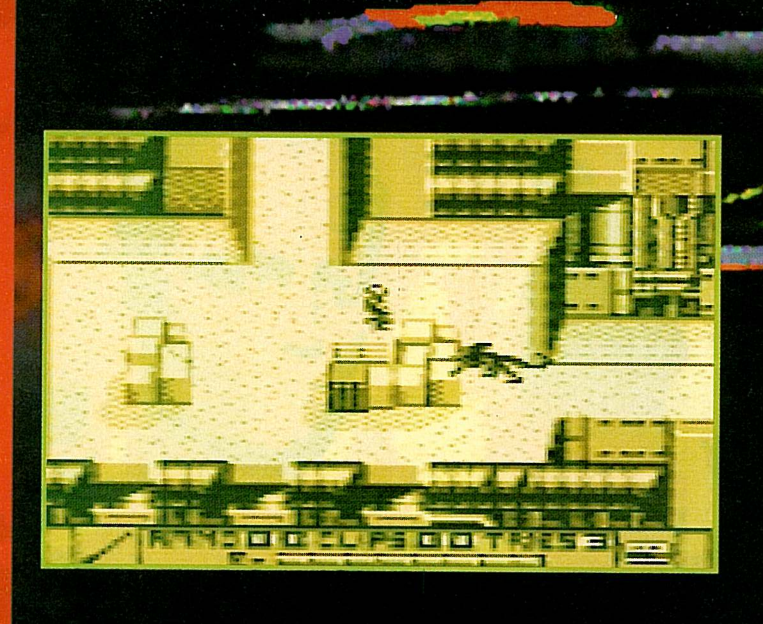


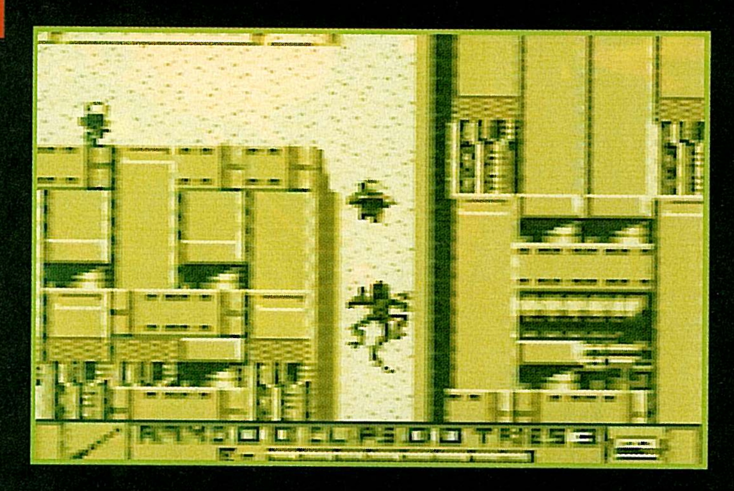


hasta llegar al fondo, donde éste se dividía en dos: primero tomé dirección sur, recogiendo una caja de herramientas y posteriormente tomando el camino dirección norte llegué hasta una cocina donde me hice con un hermoso cuchillo. Cargado con las herramientas me dispuse a marchar de nuevo a la zona de la superficie, para ello primero retrocedí hasta las celdas, para posteriormente y trás atravesar los susudichos conductos pasar por la última de las puertas que se encuentran al este.

EN BUSCA DE SULACO

Ya en la superficie localicé los restos de mi nave "Sulaco". Menos mal que la tengo a todo riesgo pensé. Busqué entre los restos a mi viejo androide Bishop ó mejor dicho localicé los restos de Bishop, pues sólo







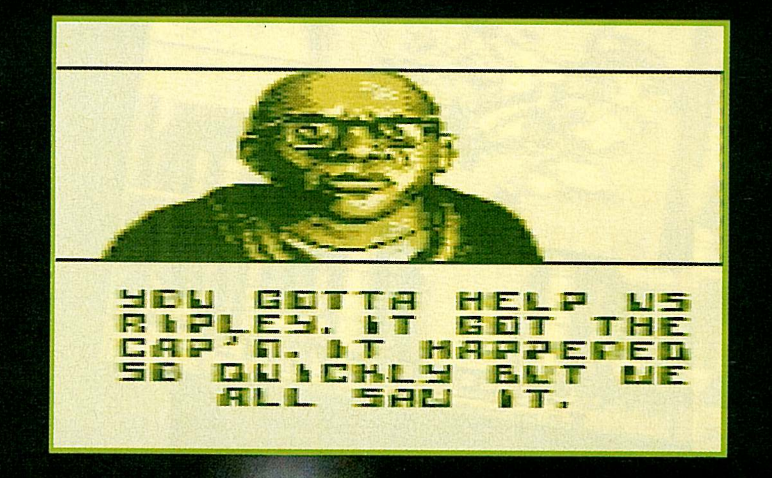
quedaba la cabeza. Tenía que arreglarlo como fuera pues él era el único que me podía decir cómo acabar con los Aliens. En ese momento me vino a la cabeza una genial idea: En la sala donde encontré el mapa había gran cantidad de ordenadores, quizás con un poco de suerte...

Me puse en camino aunque desgraciadamente al llegar comprobé que los ordenadores tampoco funcionaban. Por suerte mi experiencia en F.P. rama electrónica, me iban a servir de algo. Con la caja de herramientas el problema lo solventé en un momento y ya sólo me quedaba activar la cabeza de Bishop. Después de hacerlo volví con la ardua tarea de recorrer pasillos, corredores y similares para llegar de nuevo a la superficie, junto a los restos de la nave. Allí y como si de aladino se tratara le pregunté a Bishop sobre la forma de acabar con tan babosos reptiles, dándome la solución como si de un genio se tratara; “Hasta que no acabes con todos ellos, no aparecerá la Reina Alien”.

≠Guay! pensé, y me puse manos a la obra aniquilando cualquier tipo de reptil que encontraba a mi paso y sus









correspondientes huevos y larvas. Una vez concluida tan excitante misión tomé camino en dirección a las celdas y posteriormente al gran horno donde como Bishop vaticinó me estaba esperando...

LA REINA ALIEN

Nos miramos a los ojos fijamente, le sonaron las tripas como si hiciera mucho tiempo que no comiera; aprovechando el momento tomé el pasillo paralelo al carril del vagón en dirección norte y apreté el botón que ponía en movimiento la vagoneta, ésta comenzó a avanzar muy lentamente pillando de sorpresa a la babosa reina que veía como irremisiblemente iba a parar al gran horno entre graznidos y alaridos. Era el fin de su reinado. Trás esta escena y con la ayuda de Bishop logré poner en marcha la nave y huir de tan horrible paraje, jurando en mi partida que nunca más volvería a este lugar... ni siquiera en verano.

Juan Carlos Sanz «MAY»

FLASHBACK

Delphine nos sirve para nuestro deleite una 'indirecta' segunda parte del archiconocido 'Another World'. La gran pregunta es: ¿Cual de los dos es mejor?. Bueno, sencillamente son diferentes. Flashback termina de rematar la faena que los señores de Delphine comenzaron con aquel título. Han mejorado los gráficos, las animaciones y... todo. Incluso la dificultad. Ahora Ok Super Consolas te muestra en exclusiva todos los secretos del juego.

MEGA DRIVE

Nivel 1

Con la cabeza a punto de estallarte y una pequeña caja a tu lado (que empujarás sin querer a una profunda fosa) comienzas la fase. No recuerdas donde estás, cual es tu nombre y que haces aquí. Tu primera acción será la de recoger el holocubo e intentar descubrir donde te encuentras para, posteriormente, comenzar a explorar la jungla.





Recoge el holocubo pulsando Abajo y A. Una pequeña secuencia te mostrará quien eres y que ocurrió. Ve a Nuevo Washington (nivel 2) y encuentra a un tipo llamado Ian que te contará toda la verdad.

Coloca esta roca en la plancha de la derecha para que el ascensor de la izquierda baje. Esto propiciará que puedas recoger el transportador personal que deberás entregar al anciano.

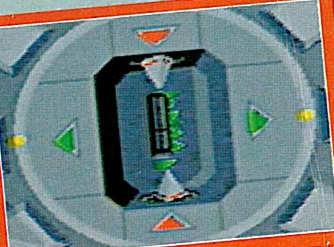
Recoge el transportador personal y entrégaselo al anciano que hay en la parte superior derecha del nivel. Desaparecerá dejándote una tarjeta (ID) que te servirá para entrar en zonas de seguridad.



Un contacto prolongado con las vallas electrificadas provocarán tu muerte. El puente central te dará acceso al transportador personal.

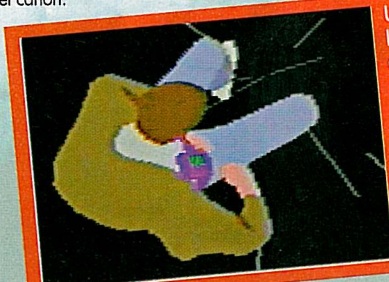
Aparecerás en un planeta sin saber quien eres o qué demonios haces en el. Tu primer objetivo será recoger el holocubo que te contará lo que realmente ocurrio, pero aun así deberás ir a Nuevo Washington y encontrar a Ian. Evitando los robot policía y los laser de los guardias que patrullan por la jungla, deberás atravesar un inmenso abismo con la ayuda de un trozo de puente, para, de esta manera recoger la tarjeta (ID) y obtener suficiente dinero para comprar el Anti Grav y viajar a Nuevo Washington.

Agachate al borde de este hueco y encara hacia la derecha. Ahora, pega un pequeño salto para alcanzar la plataforma inferior (evitando asi caer las tres plantas). Dispara a los guardianes y, sobre todo, mucho cuidado con el cañon.



Recarga tu nivel de energía utilizando esta maquina. Esto significa que podrás recibir mas disparos de los normales, por eso es vital que utilices los mapas para localizarlos rápidamente.

Utiliza este mapa para localizar todos los créditos que hay. (especialmente el que hay arriba a la derecha) y así poder comprarle el Anti-grav al anciano cuando hayas recogido 500 de ellos. Actívalo y lánzate por el precipicio. Por un momento pensarás que todo ha acabado. Mentira. El Anti-grav comenzará a funcionar y serás trasladado inmediatamente al nivel 2.



Recoge la roca y utilizalá mas tarde en el mismo nivel para distraer al guardia (foto de la derecha). Cuando la lances, el guardian correrá hacia ella dejándote tiempo para escapar.

Esta puerta solo puede ser abierta si llevas contigo el holocubo y además has activado el sensor. Saca tu revolver y acaba rápidamente con el guardian.

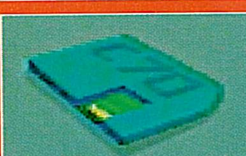
Los guardas mantienen los cartuchos al mas mínimo nivel de energía, por ello, y antes que nada, deberás recargarlos en los puntos marcados en el mapa.

Presiona en los lugares marcados para que baje el ascensor y así poder acceder a los niveles superiores. Haz lo mismo con el siguiente ascensor y habrás alcanzado, por fin, al anciano.

Una vez hayas recargado el cartucho, ve a la zona superior izquierda del mapa y recoge el transportador personal. Entrégaselo al anciano y este desaparecerá dejando una tarjeta ID. Esta tarjeta será extremadamente importante en niveles posteriores.

La 'E' significa punto de energía. En el podrás reponerte de las heridas sufridas, así como recargar los cartuchosque utilizamos para los puentes.





Bingo! Recoge este aparente pedazo de plástico y tendrás los necesarios 500 creditos. ¡¡Y de una sola tirada!!.

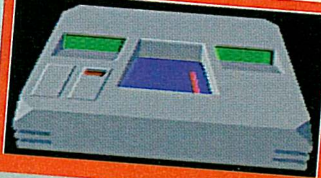
Si saltas desde aquí morirás. Colocate a la derecha y comienza a correr hacia el lado contrario. Salta y caeras en la plataforma inferior.



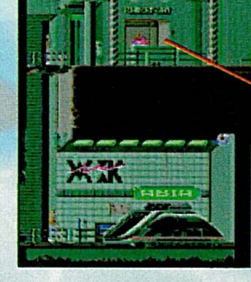
Usa esta llave para abrir la puerta de seguridad de la izquierda. La otra puerta se abre con la terjeta ID.

El suelo se hundirá bajo tus pies si te mantienes demasiado tiempo sobre él. Avanza corriendo para que al ascensor baje y ahora regresa inmediatamente. Corre hacia la derecha y manten pulsado el boton A para saltar dentro del ascensor. Finalmente pulsa arriba y A para elevarte.

Pulsa este interruptor para librarte del peligro que te acecha, entonces desplázate hasta el sensor que hay en la misma planta y así evitar que este vuelva a aparecer. Si no haces esto, cuando salgas corriendo se reactivará y freirá instantaneamente.



Una vez hayas recogido la tarjeta en el punto de energía, podrás insertarla en el puente caido y asi hacer que aparezca una plataforma que lo cruce. Este pequeño consejo sirve para el resto del juego.



En las profundidades de la base Asia, se encuentra el sistema de comunicación subterranea (metro). Este es un punto clave en tu misión ya que averiguarás quien eres y qué debes hacer. Para utilizar los vagones de metro, sitúate tras él y pulsa A.

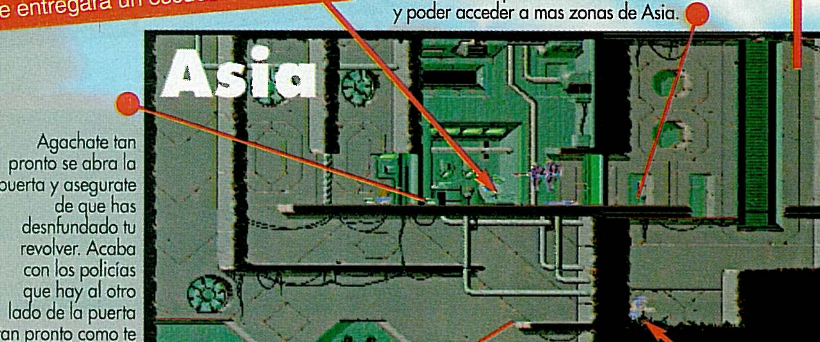
Muestra tu documentación (tarjeta ID) y así podrás acceder al Mettro (Y por consiguiente, al resto de ciudades).



Siéntate después de haber acabado con los dos policías y preguntale a Ian por tu pasado. Ian te entregará un escudo de fuerza.

Utiliza el fusible para activar el ascensor y poder acceder a mas zonas de Asia.

Asia



Agachate tan pronto se abra la puerta y asegurate de que has desnfundado tu revolver. Acaba con los policías que hay al otro lado de la puerta tan pronto como te sea posible..

Para alcanzar esta plataforma deberás realizar algo mas que un buen salto. Para ello deberás coger toda la carrerilla que te sea posible y saltar justo cuando te encuentres sobre el borde. Seguro que a la primera lo consigues... o a la segunda.



Para reparar el ascensor acaba primero con el policía y recoge el fusible.

Trabajo 1

Tu primera misión es extremadamente simple, tan simple como recoger un paquete en Asia y llevarlo a una agencia de viajes en Africa. El único problemilla que encontrarás será un policía que te estará esperando a la entrada de la agencia de viajes. Usa tu campo de fuerza (el que te entregó Ian) para anular los efectos de los impactos.



Ve a la oficina de empleo y muestra tu tarjeta ID con la que se te entregará el permiso de trabajo. Ahora ve a Europa a realizar tu primer encargo.

Trabajo 2

En este trabajo tendrás que escoltar a una persona hasta el laboratario, cosa nada fácil por que un buen número de enemigos intentarán complicarte las cosas.

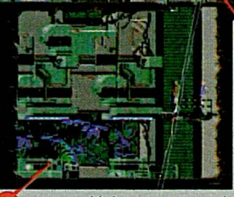
Africa



Africa será la ciudad donde conseguirás tu permiso de trabajo Esta ciudad contiene los lugares donde desarrollar el primero de ellos y una segunda area restringida don debemos realizar el segundo y peligroso trabajo.

Pulsa estos interruptores para abrir las dos puertas de abajo, pero ten mucho cuidado con la mina.

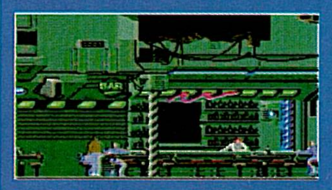
Muévete a la izquierda y sube al nivel superior. Saca rápidamente tu revolver y destruye la esfera de plata que te persigue. Si no lo haces puedes morir electrocutado. Ahora ve a la parte derecha de la plataforma donde debes destruir otra esfera. Al hacerlo aparecerá una llave que abrirá la ansiada salida.



Este es el laboratorio... y el final de la primera misión. Espera a que llegue la gente importante y... acaba con ellos.

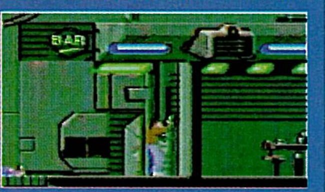
Escapa del primer muro con tu escudo preparado. Activalo inmediatamente para repeler el primer ataque. Recoge las llaves y pulsa uno de los sensores que abren las puertas. Reprime al último de los guardianes e introduce la llave en el slot correspondiente. Ya estas en la habitación, ahora con cuidado.

Trabajo 3

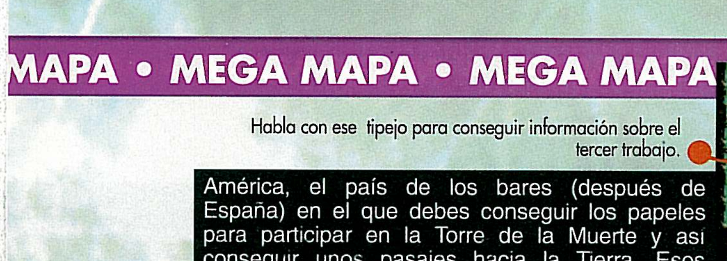




Este trabajo va a ser algo mas complicado. Debes ir a America y hablar con algunos de los tipos del Bar (para que te den información). Ve a la zona superior izquierda del mapa donde hablarás con uno de los contactos. Un psico-policía intentará acabar con él (utiliza el escudo para evitarlo). Liquida al policía de la segunda planta y recupera la llave que te da acceso a la habitación secreta...







América

Habla con ese tipejo para conseguir información sobre el tercer trabajo.

América, el país de los bares (después de España) en el que debes conseguir los papeles para participar en la Torre de la Muerte y así conseguir unos pasajes hacia la Tierra. Esos papeles te los entregará un Amigo del barman (al que has acudido guiado por Ian) a cambio de 1500 créditos. Para conseguirlos tendrás que trabajar, y para poder trabajar necesitas... un permiso de trabajo. Permiso que encontrarás en Africa.

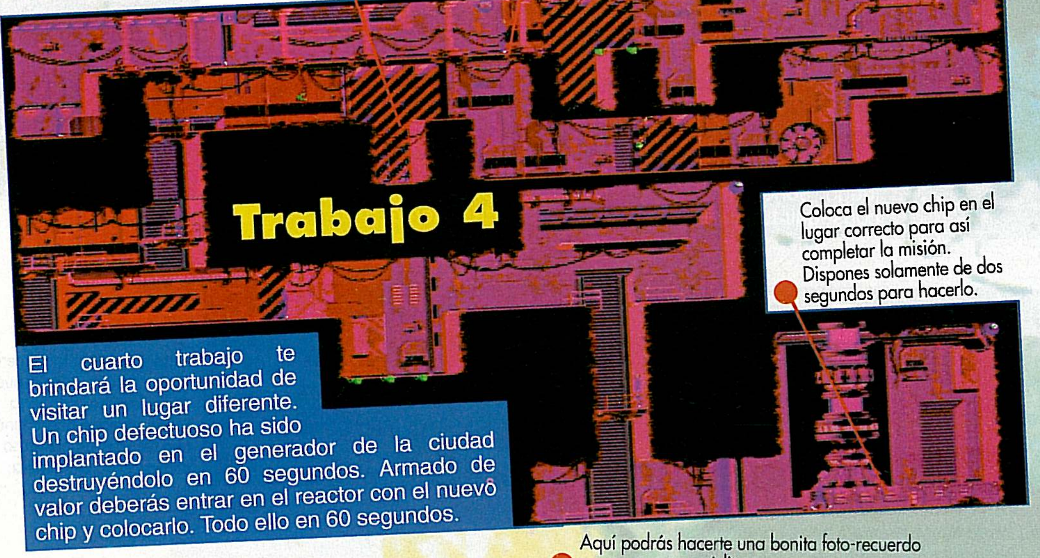
Ofrécele una pequeña cantidad de créditos al amigo del barman (unos 1500) quien gentilmente te entregará los papeles necesarios para entrar en la Torre de la Muerte. Total na.

Para acabar con los cyborgs de esta sección, lo primero que debes hacer es salvar la partida (lo puedes hacer cuantas veces quieras). Muévete a través de la plataforma hasta llegar a la sgunda pantalla (pero mantente al borde de la plataforma) El primer cyborg te atacará. Utiliza tu escudo para repeler sus disparos mientras tu le fundes a él. Cuando se tranporte, encaralo mientras sigues disparándole. Utiliza este sistema con el segundo Cyborg y por fin habrás acabado con ellos.

Aquí te esperan los policías 'descarriados'. Primero habla con ellos y después golpealos para conseguir la llave de la zona secreta.

Salta sobre esta fosa y comienza a correr. Pulsa abajo cuando llegues a la zona electrificada para rodar sobre ella sin perder energía.

Coge una buena carrerilla para saltar justo en el momento en que salgas de la pantalla. Caerás en la pequeña isla.



Coloca el nuevo chip en el lugar correcto para así completar la misión. Dispones solamente de dos segundos para hacerlo.

El cuarto trabajo te brindará la oportunidad de visitar un lugar diferente. Un chip defectuoso ha sido implantado en el generador de la ciudad destruyéndolo en 60 segundos. Armado de valor deberás entrar en el reactor con el nuevo chip y colocarlo. Todo ello en 60 segundos.

Aquí podrás hacerte una bonita foto-recuerdo por muy pocos créditos.

Europa

En Europa encontrarás el juego de la Torre de la muerte, donde deberás alistarte para conseguir tus trabajos. La oficina de empleo dispone de servicios para reponer energía, el combustible e incluso para grabar tus partidas y regresar mas tarde al mismo punto. En Europa se encuentra la zona restringida donde deberás acabar con todos los mutantes ilegales.

Pulsa A para recoger información sobre tu nueva misión. Una vez lo hayas leido, deberás introducir tu tarjeta ID para acptarla. Suerte.

Cuélgate de la plataforma para bajar mas facilmente, cargate al guardia y recoge la llave que abre la puerta que tienes justo debajo de ti.

Acaba con el guardia y corre hacia arriba desde esta pantalla. Tan pronto estés fuera de la ella, pulsa arriba para saltar y así caer sobre la plataforma que hay en el otro extremo. Activa rápidamente tu escudo para anular los disparos de tus enemigos al tiempo que ¡acabas con ellos!. Recoge los objetos que hay en la planta inferior y regresa de nuevo para pulsar el sensor que abrirá la ansiada puerta.

Usa la llave que recogiste antes para abrir la puerta y acceder al resto del complejo.

Recoge la roca de la derecha para utilizarla en el sensor y así mantener la puerta constatemente abierta. Ten mucho cuidado con la bomba que hay junto a la puerta.

Usa la llave que recogiste anteriormente para abrir esta puerta. No te olvides de destruir la última bola.

Trabajo 5



En el area restringida se te asignará tu último trabajo: acabar con todos los mutantes ilegales de la zona. En pocas palabras, Dispara a todo lo que se mueva por tu pantalla,



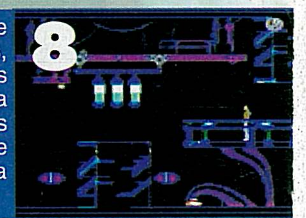


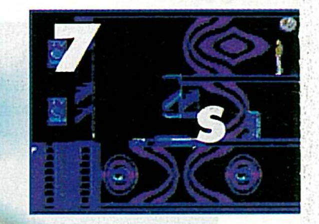


LA TORRE DE LA MUERTE

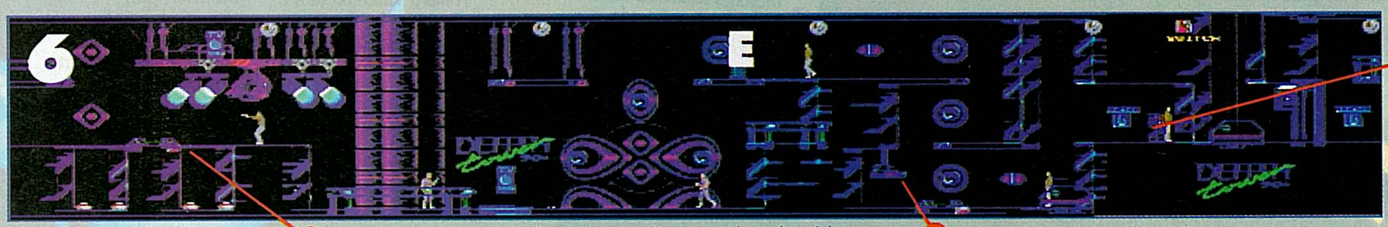


Cada uno de los ocho niveles es todo un test de habilidad e inteligencia. Puertas bloqueadas, minas, cyborgs y torretas láser son algunos de los peligros que encontraremos en nuestro camino hacia la cima de la torre. Cada salida esta cerrada por puertas electrónicas y cables , asi que te las tendrás que arreglar para buscar los interruptores correctos. Alguna vez bastará con tan sólo eliminar a los enemigos.





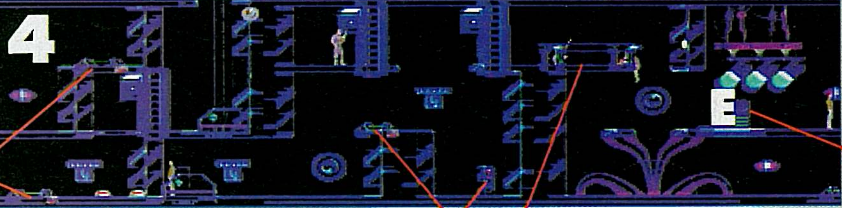
Para entrar en el juego de la Torre de la Muerte, primero tendrás que trabajar y conseguir dinero, que debes entregar al tipo de America. Entonces ve a Europa y dale tus papeles a la chica de la oficina. Serás transportado al nivel ocho del juego, donde deberás acabar a los otros participantes para conseguir tu billete hacia la Tierra. Suerte valiente...



Pulsa este botón lo primero y verás como se abre la puerta de la derecha. Esta es la salida, aunque ahora tendrás que recorrer un peligroso camino para alcanzarla.

¡Si pasas bajo estos sensores el suelo desaparecerá bajo tus pies! Una cuantas minas te esperan en las debajo, como tan bien sin duda alguna una muerte segura.

Para llegar al punto de energía de arriba, deberás correr bajo esta torreta láser y rodar por debajo cuando toques el sensor. Ahora sube las plataformas y dispara a los dos cyborgs que te esperan en el otro lado.

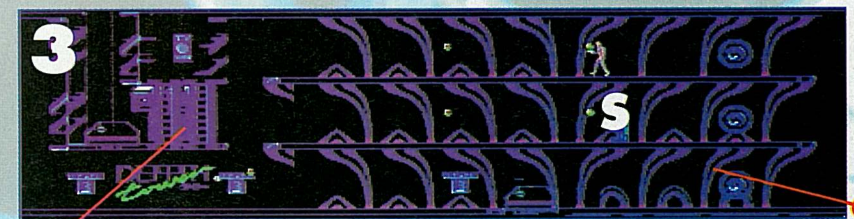


Golpea primero el sensor de arriba para abrir la puerta, entonces baja hasta el suelo y camina entre las minas. Aprovecha para recargar tu energía y entra en el tercer nivel.

Usa esta estación de recarga para devolver la normalidad a tu energía. Puedes incluso regresar desde otros niveles para repetir la operación si lo estimas necesario.

Este sensor abre la puerta de arriba y deja en libertad al cyborg. Antes que nada, pasa sobre el sensor y pulsa el interruptor de la derecha para abrir la puerta de arriba a la derecha. Entonces abre la primera puerta. Dispara al cyborg tan pronto como se acerque para escapar por la derecha.

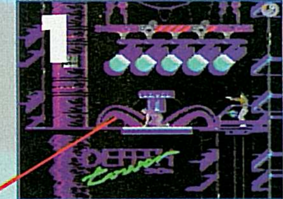
Cuando llegues aquí espera a que suba el cyborg. Ahora dispárale y el mismo hará explotar la bomba.



Aparte de los cyborgs que patrullan la zona, las esferas plateadas se dedican a volar entre las puertas. Sube, entonces destrúyelas inmediatamente, y con un ágil salto mortal atraviesa la plataforma y dispara a los cyborgs.

Si quieres llegar al nivel dos, agáchate y dispara al primer cyborg y entonces rueda hacia la izquierda y luego a la derecha hasta que consigas que se pare; es entonces cuando debes golpearle. Usa tus escudos para repeler sus disparos y después de cuatro impactos él explotará . Entonces tendrás que matar al segundo utilizando el mismo sistema.

Para abrir estas puertas, tendrás que destruir primero todas las esferas plteadas y los cyborgs. El mejor consejo que te podemos dar es que dispares sin cesar, y si tu enegía desciende mucho, vuelvas al nivel cuatro para recargarla. Usa la opción de salvar aquí para evitar ser devuelto al nivel cinco.



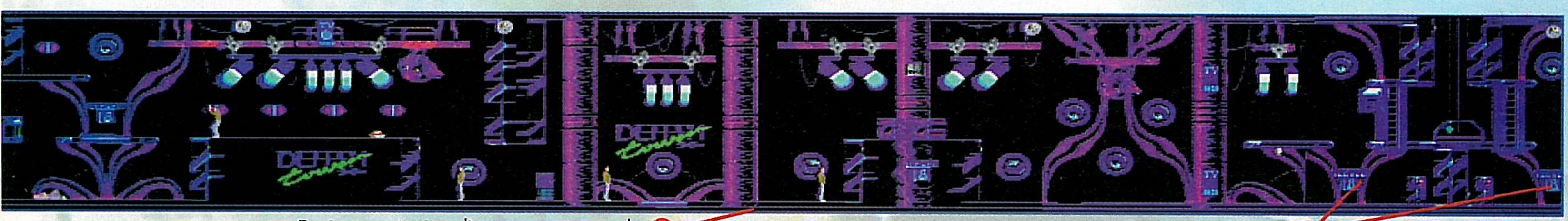
¡Este es! El último nivel tiene sólo un cyborg difícil de eliminar antes de conseguir tu ticket para Bournemouth. La manera de destruirle (a él y a cualquier otro) es rodar de un lado a otro hasta que se quede de pie e intente dispararte. Activa tu escudo para repeler sus disparos y entonces dispárale. Y así, una vez tras otra.



Destruye a todos los enemigos en los ocho niveles de la Torre de la Muerte y obtendrás tu anhelado ticket para Tierra.







Empiezas aquí, e inmediatamente serás atacado por cyborgs. Si eres un buen tirador, serás capaz de disparar al cyborg para hacerle caer sobre la mina, que le destruirá completamente.

Si tocas cualquiera de estos botones, entonces la puerta de enfrente se abrirá; esto te permitirá escapar si te mueves a lo largo del nivel para alcanzarla.



Haz presión en estas zonas para abrir las puertas, pero ten cuidado con las esferas del otro lado. No olvides salvar tu posición en este lugar.

Si permaneces en las plataformas superiores, el cyborg intentará subir. Aprovecha esta circunstancia para agacharte y dispararle.

Espera a que el cyborg salga de la pantalla, y entonces toca este interruptor para abrir el suelo y correr a la izquierda, donde te podrás enfrentar con él.



Una vez que hayas cruzado este abismo dispara inmediatamente al cyborg que te espera al otro lado. Cuando subas las plataformas de la izquierda, ten cuidado donde pones los pies o serás recompensado por tu torpeza con una ración de lásers.

Celulas sensibles al calor detectarán aquí tu presencia y te arrojarán hacia una zona de minas. Puedes perder fácilmente dos o tres puntos de tu escudo.

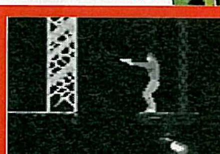
Para empezar, descuélgate por la plataforma de la derecha y cae hacia la bomba. Es inevitable. Ahora cruza a través de las bombas del suelo y sube a la segunda plataforma para correr a la izquierda. Pulsa el botón A para salvar el abismo y subir.

Los primeros dos policias que veas van a por ti y te dispararán. Usa tu escudo para absorver sus disparos y entonces regálales una ración de los tuyos.

Nivel 4

Una vez que llegues a la Tierra, te darás cuenta de que la policia ha descubierto tu falsa identidad y te persigue. El aeropuerto está infestado de ellos, y tu única posibilidad consiste en dispararlos sin piedad. En cualquier caso te podemos asegurar que va a ser muy alto el número de peripecias que vas a tener que afrontar para poder salir vivo de este lugar.

El ascensor te lleva arriba a la derecha. Dispara al policia de la izquierda cuando pases, luego rueda hacia la esquina izquierda, vuelvete y dispara a la esfera. Utiliza tu escudo para repeler las balas de los policias y dispárales tan pronto como tengas ocasión.



Usa el ascensor de abajo para llegar a este lugar y dispara al cristal con tu pistola. ahora puedes coger la llave de la puerta de la derecha.

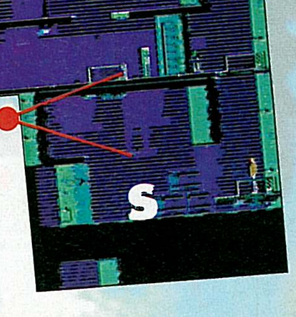
Encontrarás un policia en la izquierda y dos más aquí. No olvides hacer buen uso de tu escudo cuando te enfentes a ellos.

Hay otro policia esperándote tras esta puerta. Cuando acabes con él podrás ir a la parada y pulsar el botón A para que aparezca un taxi que te llevará a un night club escondido.

Usa saltos en carrera para cruzar estas plataformas elevadas y entonces dispara a la puerta de cristal para romperla y conseguir el acceso al club.

Para destruir este androide de seguridad, espera a que despliegue sus antenas, y dispárale justo en ellas para que explote.

Usa la llave que encontraste en la izquierda para abrir esta puerta. Cuando alcances el pasaje secreto (arriba), salta sobre la luz para tocar el interruptor; la pared se apartará y el ascensor hará acto de presencia.





Este interruptor abre la puerta de arriba y te permite entrar en la sección 2.

Para poder acceder a la zona que te permite salvar la partida, tendrás que apañártelas para encontrar el camino. Venga, sorpréndenos...

Salta sobre esta mina terrestre y el enemigo de la izquierda comenzará a moverse en tu dirección.

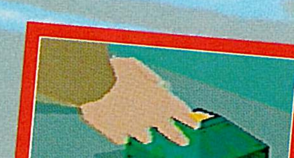
Usa la llave de la habitación de arriba para abrir esta puerta y Conrad podrá atravesar al última parte de este nivel.

Tan pronto como llegues a esta zona, un enemigo vendrá desde la izquierda y tratarará de desintegrarte. Tendrás que disparar a la esfera en la última habitación para abrir la puerta y luego rodar por el conducto de ventilación.

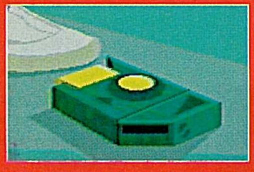
Cuando llegues aquí, dos electro esferas te atacarán. Dispáralas, y luego acaba con el guardian para conseguir la llave.

Baja por aquí, esquivando los láseres, y toca el sensor de la esquina para conjurar el peligro que te acechaba.

Sube por aquí; dispara a la electro esfera, y pulsa este interruptor para abrir la puerta y conseguir la llave.



Este es el receptor del teletransporte. Si lo arrojas por los abismos,o unos metors más allá, podrás teletransportarte al lugar al que lo hubieras enviado.



Este es el controlador del teletransporte. Con el podrás viajar a donde este el receptor. Este ingenio es perfecto para bajar grandes abismos y atravesar zonas de lasers.

Coge aquí la llave para la puerta de la derecha.

Empiezas este nivel sin ninguna pistola, y un guardia te esta disparando. Usa tu escudo para protegerte y corre hacia este punto donde te espera tu arma. Ahora puedes acabar con él.

Sube en este ascensor y alacanza el sensor para activar la puerta de abajo.

Nivel 4-2

Tras haber interferido en los planes de los aliens para acabar con la humanidad, serás hecho prisionero. Por si fuera poco, ouno de los guardias ha decidido ejecutarte personalmente, y sin tu arma estas apañado. Eso si, por lo menos todavía te queda tu escudo.

Esta habitación es bastante peligrosa, ya que esta llena de peligros encaminados a acabar contigo. La habitación del final contiene el teletransportador que conduce al mundo alien.

Dispara a este alien para abrir la puerta, y entonces corre por el pasillo a la derecha, luego a la izquierda y dirígete al teletransportador.



Una vez que hayas disparado al cerebro controlador de la derecha, la puerta se abrirá. Ahora puedes bajar en este ascensor para continuar tu peligroso camino.

LOS PASSWORDS DE FLASHBACK

Nivel 1	–	PIXEL
Nivel 2	–	BETSY
Nivel 3	–	STUDIO
Nivel 4	–	TOHO
Nivel 5	–	AKANE
Nivel 6	–	INCBIN
Final	–	CYGNUS



Para acabar con este corazón, primero haz lo propio con los dos guardias, y luego sube a la zona izquierda. Dispara al corazón, baja, dispara de nuevo a los guardias y luego sube a la parte derecha para arrancar un pedazo de corazón. Repítelo tres veces más.

Aquí hay una máquina que no tiene otro proposito que moverse de izquierda a derecha, arrojando bombas sobre tu cabeza. Tan pronto como el ascensor suba, corre a la derecha y baja para esquivarla .

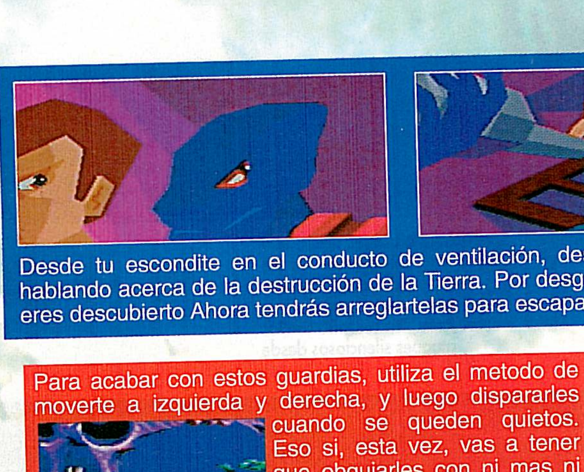


Coge aquí el ratón explosivo y un guardia aparecerá en la izquierda. Baja y dispárale cuatro veces para arrebatarle la llave.

Estas puertas sólo se abrirán cuando hayas destruido el corazón.

¡Dos guardias te atacan simultaneamente! Tendrás que rodar hacia la izquierda y disparar a los guardias. Continua moviéndote de izquierda a derecha; y que decir de los guardias, pues que no pares tampoco de dispararles.

Pon la bomba aquí y luego pulsa el interruptor para lanzar la bomba hacia el interior del planeta. El suelo temblará y tendrás algo menos de un minuto para llegar a los hangares y escapar antes de que el planeta entero vuele en pedazos.



Desde tu escondite en el conducto de ventilación, descubres a los aliens hablando acerca de la destrucción de la Tierra. Por desgracia, la rejilla cede y eres descubierto Ahora tendrás arreglartelas para escapar de la prisión.

Para acabar con estos guardias, utiliza el metodo de moverte a izquierda y derecha, y luego dispararles cuando se queden quietos. Eso si, esta vez, vas a tener que obquiarles con ni mas ni menos que la bonita cantidad de cinco impactos.

VAYA CON LOS ALIENS



¡Los extraterrestres son increíbles! Pueden cambiar su forma y pegarse a cualquier superficie. Sólo una bala puede con ellos.



Te recomendamos que uses tu tletransportador para atravesar este peligrosa zona. Haznos caso...

Este interruptor abre la puerta de la izquierda, pero antes tendrás que acabar con el guardia de la pltaforma superior. Si no lo haces te perseguirá de forma implacable.

Sube, deja que el láser te alcance, y arroja tu teletranportador a la izquierda. Ahora utilízalo para pasar cómodamente.

Nivel 5-1

Encuentras el diario del científico capturado aquí. En el te cuenta como destruir el planeta con la bomba que te dió.

El sensor (arriba) abre la puerta de abajo, pero cuidado con el guardia que queda libre. Pasa a través del láser de arriba y ve hacia el interruptor custodiado por un guardia a la izquierda. Aprovecha para reponer tu energía antes de pulsar el interruptor que abre a puerta de arriba.

Pulsa este interruptor para abrir el suelo, y no olvides disparar cuando se abra la puerta para eliminar rapidamente al guardia.

Tras ser disparado, el cientifico te dará esta bomba, ideal para volar en pedazos el planeta.

Coge la roca en esta esquina y luego rueda bajo la máquina verde de la izquierda. Ahora agáchate y pulsa abajo y B para tirar la roca en el sensor de la puerta y abrirla.

Con la puerta abierta, el guardia esperará aqui. Con un buen salto podrás salir de la pantalla y esquivarle.

Para bajar de aquí quédate en la esquina izquierda i mira a la derecha. Ahora arroja tu teletransportador por el agujero y utilízalo.

Tira el receptor por aquí abajo y teletransportate para alcanzar esta plataforma.

Usa la llave que encontraste abajo para abrir esta puerta. Cuando lo hagas, se te facilitará un utilísimo password.

Esta puerta se abrirán tan pronto como arrojes la bomba en el corazón del planeta. Corre hacia este hangar, y pulsa la tecla de arriba para escapar en el último momento.



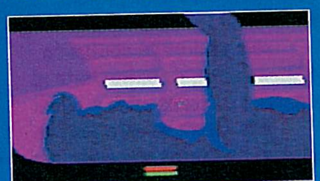
Mata al guardia (usando tu escudo con sus disparos), luego quédate en la derecha (ver imagen) y dispara al cerebro cuando aparezca. Esquiva el láser.

Esta nivel final en el planeta alien es el más difícil. Guardias capaces de cambiar de forma aparecen por todos lados para intentar eliminarnos. El objetivo de esta primera sección es llegar a lo más profundo del planeta, donde gracias a la bomba construida por un científico podremos volarlo en pedazos.

TODO HA TERMINADO...







Cuando Conrad Hart sube a la nave, el mundo alien comienza a extinguirse. Tu escapas justo en el momento preciso momento (como siempre), pero te encuentras en el espacio. Nada mejor que meterte en tu camarote y esperar a que te recojan...

Nivel 1



Los alienígenas ocupan las calles de la ciudad y aquí es donde el Probotector comienza su misión. Se trata de la supervivencia de los mejores, ya que te ataca la patrulla de superficie, francotiradores y perros con cara humana. Recoge energía para tus armas y prepárate para esquivar el temible ataque de napalm de los invasores.

Tus creadores humanos envían energía en forma de capsulas volantes. Para activarlas, dispáralas y revela los distintos tipos de armas. El cañón de rafagas es el arma más eficaz para este

Agáchate al acercarte a esta torreta de cañón para evitar sus disparos. Dispára repetidamente y redúcela a escombros. Ten cuidado con los ataques silenciosos desde

Nivel 2

El objetivo de este nivel es destruir estas cupulas. Sitúate lo bastante lejos como para que sus balas no te alcance y ataca cuando se abran.

Las grietas en los pasos elevados muestran donde se desprendieron para dejar pequeños trozos de paso como este. Aproxímate a la izquierda.

Este es el primero de los niveles con vista superior. El fin es acabar con las cupulas ocupadas por los alienígenas. El Probotector puede girar 360°, lo que le permite atacar por todos los lados. Este mapa te será de gran ayuda para localizar las pequeñas cupúlas sorpresa con alienígena.

Las minas llenan la autopista. La mejor forma de evitarlas es girándote de forma que te sitúes frente a ellas y después esquivárlas de lado.

Utiliza los muros para protegerte de los enemigos. Cuando se acerquen asoma la cabeza por un lado y dispárales.



SEGUNDO GUARDIAN

Este extraño ser tiene seis sistemas de armas con forma de bola que necesitan ser destruidos cuanto antes. Cuando el Probotector aparezca, basta con que corras constantemente hacia atrás, deteniéndote para dispararle cuando la máuina deje de girar. Colócate delante del faro cuando aterrice.

SUPER NINTENDO

SUPER PROBOTECTOR

Estamos en el año 2636. La endeble raza humana ha sucumbido a una invasión alienígena de la Tierra. ¿A quién podemos llamar? ¡Los Probotectors! Lucha a través de seis niveles de confusión alienígena antes de enfrentarte al más grande de todos ellos y salvar a la Tierra de esta terrible situación. Destrozos mecánico sin parar, mutilación de robots y participación de dos jugadores. ¡*Super Probotector* hará humear tu joypad!



Si te subes a estas plataformas podrás evitar a los alienígenas de abajo. Recoge los misiles de arriba y todos los posteriores enemigos no sabrán qué es lo que les está destruyendo.

Los perros humana devoran entrañas humanas de estos cubos de basura. Al oler carne fresca se lanzan detrás del Probotector (sólo en el nivel más difícil), pero un giro en U con rápidas ráfagas hará que huyan con el rabo entre las piernas.

Utiliza esta plataforma y elimina los dos cañones que sobresalen de esta fortaleza. El faro rojo es el punto de ataque y puedes alcanzarlo desde el suelo, aunque deberás disparar también algunas veces hacia atrás, puede haber soldados.

Afortunadamente, nuestro vengador robótico se encuentra con un coche blindado, con las llaves puestas y el motor en marcha. No preguntes, salta a su interior y sigue disparando, ya que su vida es corta y necesitas eliminar tantos alienígenas como te sea posible. Un disparo del cañón grande derrumbará el muro blindado de más adelante. Si ves a alguien encima lanzando granadas, sal del coche y utiliza tus misiles para eliminarlo,

Aquí aparece un icono de invencibilidad. Asegúrate de aprovecharlo y avanza todo lo que puedas. No dudes y lograrás pasar la primera barrera de llamas.

En su necesidad de dominar el mundo, los invasores alienígenas emplearon su tablero de gas de Bournemouth para eliminar este grupito. Si no estás acostumbrado a este tipo de trampa mortal, salta solamente cuando las llamas estén todavía en el suelo.

Cuando el edificio se derrumbe para revelar el Magnus MK2, sitúa aquí el Probotector. El coche blindado saldrá, permitiéndote dispararle desde atras. El sólo dispara hacia adelante.

Esta terrible Stratofortress aparece de ninguna parte y suelta napalm. Salta sobre las plataformas de piedra y prepárate para saltar a las vallas de la derecha.

Torrentes de lava surgen de la carretera. Como con las llamas, muévete sólo hacia delante cuando la columna se haya apagado.

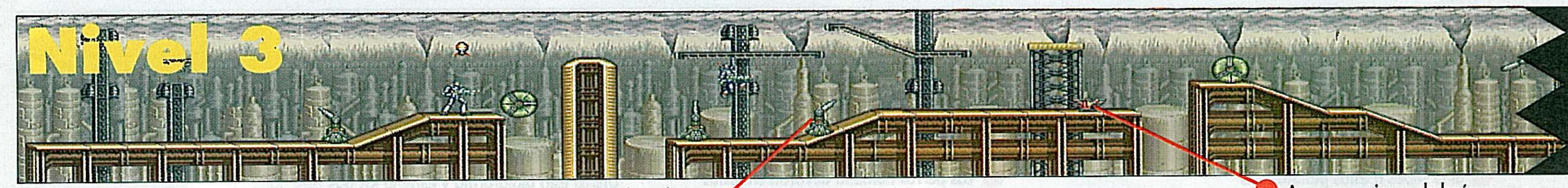
Las armas llenan el cielo, pero asegúrate de que explotan sobre la cabeza de los Probotectores o desaparecerán bajo la lava.

Espera en esta plataforma hasta que las llamas se acaben, después sigue adelante.

PRIMER GUARDIAN

Este guardian es todo corazón, y ahí es exactamente donde necesitas alcanzarle. Dispara a su cabeza desde las plataformas de piedra y entonces, cuando cierre la boca, baja al suelo y dispárale al vientre. Repitelo hasta acabar con él.

Nivel 3



Estos cañones giratorios se situarán y pondrán en marcha para atacar. Sólo puedes destruirlos cuando estén abiertos. Lo mejor es usar el

Aparece un icono de lasér, pero sólo podrás alcanzarlo cuando esté sobre la estructura o si cae a través del hueco.



Gigafry podría parecer los ángeles de la muerte, pero en realidad planea una amenaza muy grande. Su método de ataque es abalanzarse sobre el Probotector y capturarlo sólo para hacer que caiga en el olvido. Si te agarra, dispárale al cuerpo y te soltará.

Sólo puedes atacar a este monstruo de metal desde abajo. Salta sobre el brazo giratorio al mismo tiempo que baja y dispara hacia el faro rojo. Cuando la bestia deje de parpadear mientras elevas el otro lado, salta sobre la valla y esquiva la taladradora. Repite el proceso hasta acabar con él.

¿Quieres un truquito para asegurarte la victoria? Cuando aparece la fortaleza flotante de los hombres pájaro, sitúate tan a la izquierda como puedas y dispara a la derecha, colocando una banda elástica alrededor de tu botón de fuego. Coge tu número de OK Super Consolas y corre incansablemente por las calles durante dos horas, difundiendo la palabra a los mortales. A tu vuelta te encontrarás con un marcador impresionante y el máximo de treinta continuaciones en reserva.

Cuando llegues al final de esta estructura, serás obseauiado con un icono de arma volante. Dispara desde esta esquina o el icono caera´.

Nivel 4

Hace falta tener la habilidad de un motorista para sobrevivir al ataque de la nave alienígena Anti-Probotector. El mapa muestra sus armas en orden inverso, de derecha a izqeuirda, terminando en una pesadilla entre misiles lanzados por helicóptero amigo. Umm ¿crees que volverás a verlo de nuevo?

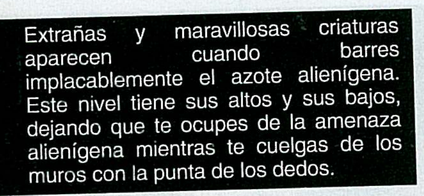
Los ángeles del infierno son bastante difíciles de abatir debido a su velocidad, pero al tiempo que lanzan una bomba la reducen. Aprovéchate.

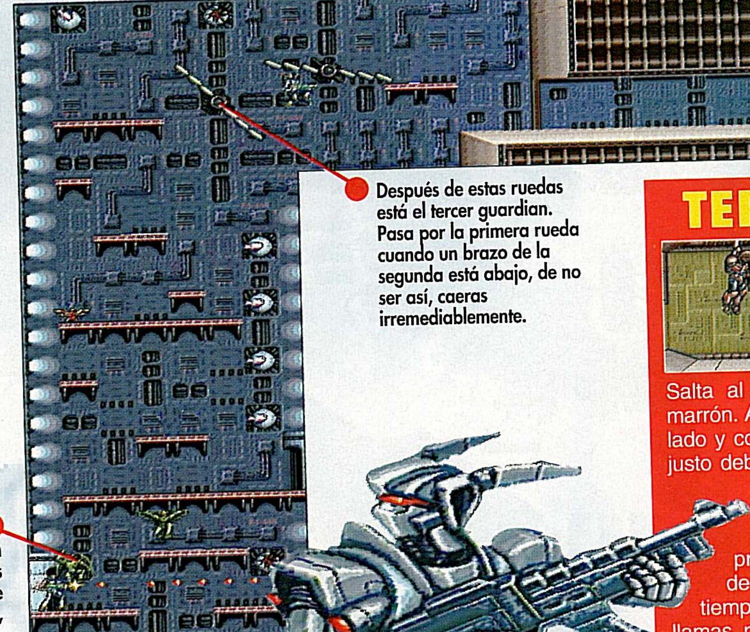
Lleva la cabeza hacia abajo y al mismo tiempo que empieza a moverse, escala y dispárale en el ojo rojo.

Esta serpiente tan fea sale en plan agresivo. Tan pronto como la veas, muévete a la izquierda para evitarla.

¡Vaya! Esto es un Tri-transformer. Esta enorme bestia no puede ser destruida mientras no se haya metamorfoseado. Simplemente, muévete con él, disparando y teniendo cuidado de los misiles que llegan.

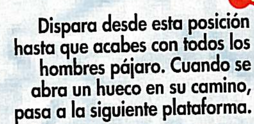
Extrañas y maravillosas criaturas aparecen cuando barres implacablemente el azote alienígena. Este nivel tiene sus altos y sus bajos, dejando que te ocupes de la amenaza alienígena mientras te cuelgas de los muros con la punta de los dedos.

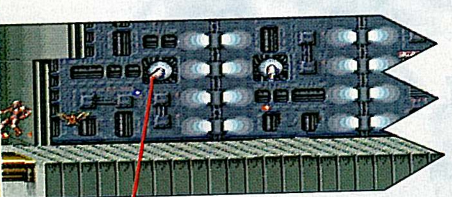




Después de estas ruedas está el tercer guardian. Pasa por la primera rueda cuando un brazo de la segunda está abajo, de no ser así, caeras irremediablemente.

Dispara desde esta posición hasta que acabes con todos los hombres pájaro. Cuando se abra un hueco en su camino, pasa a la siguiente plataforma.





Los cañones en torreta revelan su situación en la pared. Pero no disparan hasta no tenerte localizado, será mejor que dispares tú.

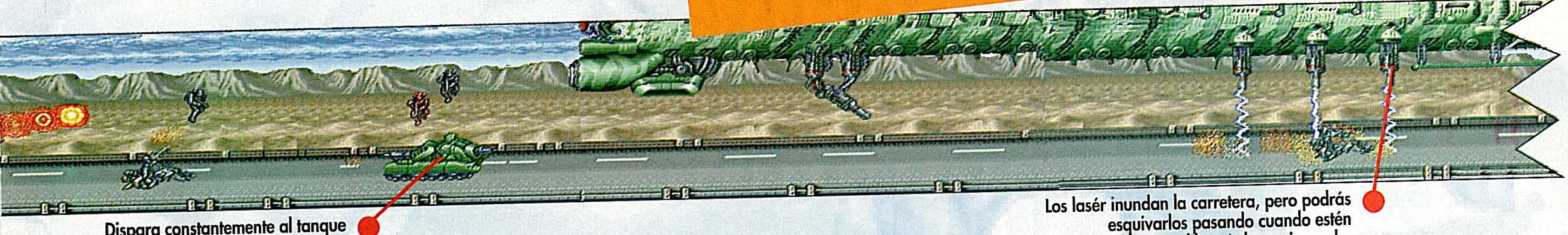
TERCER GUARDIAN



Salta al techo y dispara diagonalmente al robot marrón. Al tiempo que empieza a andar, corre al otro lado y continua disparando. Sólo salta cuando está justo debajo. *Big Fuzz* dispara llamas que pueden ser evitadas corriendo delante de ellas hasta que estás encima de su cabeza, después déjate caer. Continua con este proceso y dispárale a la cabeza cuando deje de lanzar llamas. Cuando lanza las bombas de tiempo, corre al otro lado de la habitacion, las llamas no te alcanzarán. Dispara a la cabeza de *Fuzz* mientrás mira los alrededores, le llevará a la perdición.

ACTION REPLAY

7E1F84ØX Armas a tope P1
7E1F86ØX Arma 2 a tope P1
7E1F8AØ3 Vidas infinitas



Dispara constantemente al tanque hasta que veas que está recargando su cañón, después salta de la moto y dispara.

Los lasér inundan la carretera, pero podrás esquivarlos pasando cuando estén inactivos, lo que te librará de morir asado.



Para abatir a este *Tetrandakker* lo mejor es hacerlo desde abajo. Pero hay que tener cuidado cuando levanta las piernas.

¡Igualito que en Vietnam! Agárrate al misil mientrás un tipo parecido a Rambo te ayuda a terminar la misión.

CUARTO GUARDIAN



El secreto para acabar con este cas indestructible guardian, reside en los misiles bajos. Subete en ellos y dispara tu arma, fijándote en el movimiento del avión (los misiles explotan al tiempo que golpean el campo de fuerza). Cuando hayas terminado, espera debajo y dispara hacia delante para destrozar el arma superior. Ahora escuestión de acabar con el ojo rojo.



Nivel 5

Mientras te enfrentas a la muerte por las afiladas colinas, tu misión ahora es destruir las pequeñas fortalezas y asegurar esta colina. Las fuerzas alienígenas han colocado trampas para nuestro héroe, pero con el area marcada en este mapa, seguro que ya no tendrá ningún problema. ¡Adelante muchacho!

Empieza la misión aquí y elimina la primera fortaleza al mismo tiempo que giras para encararla cuando aparezca en pantalla. Encontrarás un icono de misil, que es sin duda alguna, la mejor arma para este nivel.

Este puente se rompe al tiempo que lo vas cruzando. Después de ahberte sujetado bien, accederás al pequeño area de la derecha mediante el puente bajo.

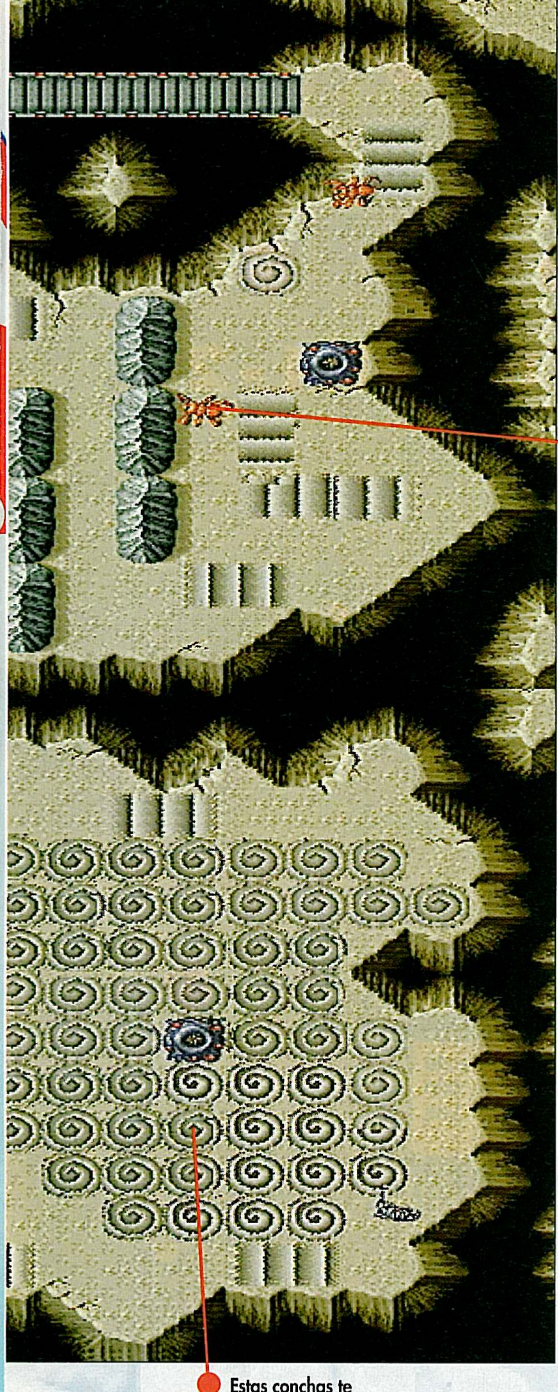
Si no tienes cuidado, estas zonas te arrastrarán a la perdición, procura evitarlas.

Aunque este puente sea seguro, tienes que guiar al Probotector o se caerá.Ten paciencia y girate para cruzarlo de lado.

Estas bestiasn son un verdadera incordio, la mejor manera de acabar con ellas es una bomba inteligente. Si te sientes valiente, dispara a las que están arriba tan pronto como las veas, pero ten cuidado con las de abajo.

Estos asquerosos bichos no pueden alcanzarte desde donde están, por tanto dispara a discreción para acabar con ellos.

Cuerpo a tierra y dispara a los sacos en tierra antes de que los escorpiones se den cuenta de qué los matò. Con estos idos, continua en la misma posición al tiempo que disparas al corazón y acabas con todo lo que aparezca.



Cada uno de estos guardianes sale de un sitio diferente. Es fácil destruirlos, pero estate alerta para evitar la bola de fuego en la que se convierten

Estas conchas te mantendrán girando durante mucho tiempo. Cuando caigas en una, gira en sentido opuesto para mantener la

QUINTO GUARDIAN

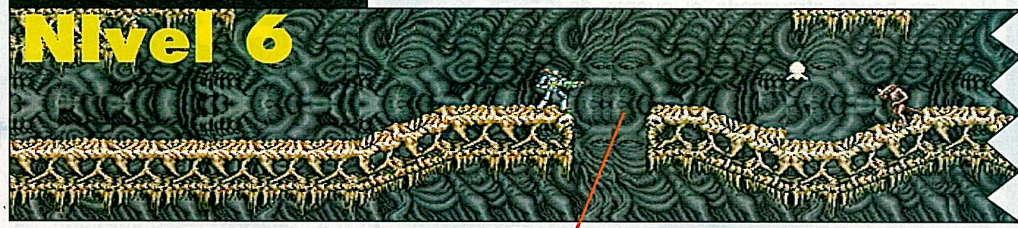


Coloca el Pobotector como se muestra en la imagen. Girandolo de tal manera que quede alineado con el ojo, ¡el tentáculo no llega hasta ahí! Dispara hasta que el suelo empieza a girar. Giras en sentido contrario para que sigas disparando al ojo. Los tentáculos pueden ser evitados corriendo hacia su final al tiempo que la cabeza no llega a la cola.



El nivel seis es algo así como un verdadero descontrol con alienígenas surgiendo de las endemoniadas paredes. La batalla es bastante dura y es algo difícil acabar con todo, pero la madre de todos los cerebros está cerca.

Nivel 6



Salta esta cavidad y dispara hacia adelante para conseguir la tan necesitada energía.



Este tío padece halitosis. Tan pronto como estés cerca de él, dispara a su boca antes de que demasiados asquerosos salgan de ella. Como sólo sale uno cada vez, este animal es ya historia.

El alienígena de metal es destruido disparando a su cabeza. Al mismo tiempo que se mueve, pasa debajo y dispara, siguiéndole mientras se va. Cesará el ataque , por lo que muévete rápido y dispara diagonalmente. Utiliza ese método tan pronto como empiece a teletransportarse.

Primero dispara a los ojos del Diabl después concéntrate en la cara derecha, corriendo a derecha e izquierda al tiempo que se mueven sus brazos. De sus miembros amputados surgen criaturas, ten cuidado y sigue dispara a su cabeza.



Kimkoh tiene que ser muerto con mucho cuidado y paciencia. Colócate en su rodilla mientras disparas diagonalmente a su armadura. Justo cuando la última de las bolas de fuego roce su cabeza, salta al techo para evitar la llamarada de sus ojos. Salta hacia abajo para evitar ser pisado. Repite el

GUARDIAN FINAL



El conflicto final utiliza no más de ocho modos diferentes de ataque. Colócate a la izquierda mientras disparas y controlas los ataques. Espera a que vuelva a atacar y después ataca su corazón con bombas inteligentes tan cerca como puedas.



Usa las barcas para moverte a traves de los riachuelos. Ocasionalmente podrás utilizar la ruta superior. En la ruta interior hay esparcido gran cantidad de Bonus. ¡Estate al tanto!.



Los perros serán una gran fuente de problemas en este nivel ya que, tan pronto te vean, levantaran sus cabezas y te atacarán. Para acabar con ellos, lo mejor será utilizar la estaca.



Nivel 1-1

El primer nivel se situa en el puente de Londres donde el primer asesinato está a punto de producirse. Por suerte alguien ha dejado esparcidas a lo largo del puente gran cantidad de poderes y armas camufladas dentro de unas pequeñas mascaras de hockey. Deberás ser muy cuidadoso en este nivel con los riachuelos donde un solo toque acabará con tu vida.







Nivel 1-2



Zombies y perros serán los únicos enemigos de estos primeros niveles. Si eliges la ruta superior, serás constantemente atacado, pero a cambio, no correrás el peligro de caer al río Támesis.



Para recoger este sable, debemos subir al bote, saltar a la plataforma, recoger el bonus y correr antes de que el bote se pierda.

No te muevas por aqui o acabarás siendo pasto de los zombies. Mejor baja por las escaleras que además es mas civilizado.

Para acabar lo antes posibles con las brujas verdes, deberás golpearlas en la cabeza, bien con la estaca o bien con la espada.





Nivel 1-3



Una vez hayas atravesado el puente de Londres, deberás seguir a Jack el destripador hasta su guarida donde deberás enfrentarte a el. ¡Estas avisado!.



Ten cuidado con estos murciélagos. Se esconden en la oscuridad, y tan pronto como te ven, te atacan por sorpresa.

Jack el destripador



Para acabar con Jack te recomendamos que saltes a la segunda plataforma de la derecha y esperes a que Jack ataque. Tan pronto como el salte lanzale un arma arrojadiza (el boomerang es la mejor), entonces golpealo hasta que vuelva a caer en la plataforma.





Dracula está realmente abatido por la muerte de Jack. Como venganza deberás enfrentarte con cientos de enemigos en el museo de cera. Las figuras de cera te observarán... y atacarán.

Nivel 2-1







Los zombies con túnicas blancas te atacarán instantaneamente cuando esten cerca de ti. Salta sobre ellos y golpealos al tiempo que corren.

Coge sabiduria de la mascara (izquierda) y destruye a todos los zombies que hay. No descuides el momento del salto porque puedes acabar en el fondo del pozo.



MASTER OF DARKNESS

Master Of Darkness significa un pequeño descanso dentro de la cantidad de conversiones que nos invaden. Este juego de plataformas vampirescas nos guía a través de la vida del Doctor Social y su interminable lucha contra lo sobrenatural quien, tras el aviso de su ouija, se traslada hasta Londres para salvar a una mas que posible victima...para enfrentarse al mismísimo Conde Dracula. Deberás recorrer cinco oscuros y terrorificos niveles plagados de enemigos en el que tu objetivo final será acabar con el malvado Conde. Nosotros te damos todas las claves.

Salta sobre la canoa al tiempo que disparas contra el zombie. Un solo fallo de coordinación y deberás comenzar de nuevo.

Este es el primero de los bonus secretos. Pero no el último. Golpea los bloques para descubrir una máscara con bonus. Intenta encontrar todo los bonus ocultos que puedas, pero si no te sientes capacitado, no te preocupes, nosotros te los hemos marcado en el mapa para que no te quiebres la cabeza.

Acuchilla los zombies que estorban y salta inmediatamente a la barcaza con el objeto de alcanzar el final del nivel.

Debes de ir con mucho cuidado a la hora de enfrentarte a este zombie. Espera el momento justo para atacarle o acabaras en el fondo del Támesis.

Salta desde aquí y acaba con el zombie utilizando tu arma. Este es el modo mas efectivo de "aclarar" la zona.

"Hasta La Vista, baby!" Toca el cristal mágico y disfruta de una genial composición. Los zombies entrarán en otra dimensión.

Tan pronto vayas ascendiendo por los pisos de la mansión, los fantasmas y demás bichos comenzarán a lanzarte todo tipo de objetos. Esquívalos o se te amontonarán en la pantalla.

¡En este lugar nos volveremos locos!. Los Poltergeists nos lanzarán todo tipo de muebles. Preparate a esquibar sillas, cuadros y candelabros. Acaba rápidamente con ellos o en poco tiempo invadirán la pantalla. Las brujas verdes aprovecharán los momentos de confusión para atacarte. Afina bien la puntería o acabarás haciendoles compañía.

Acaba con todos los enemigos y busca la salida.

Nivel 2-2

Acaba con todos los muebles para así descubrir la salida que hay a la derecha.

El único objetivo en estas habitaciones es destruir todo lo que econtremos y escapar lo mas rápidamente posible.

OBJETOS

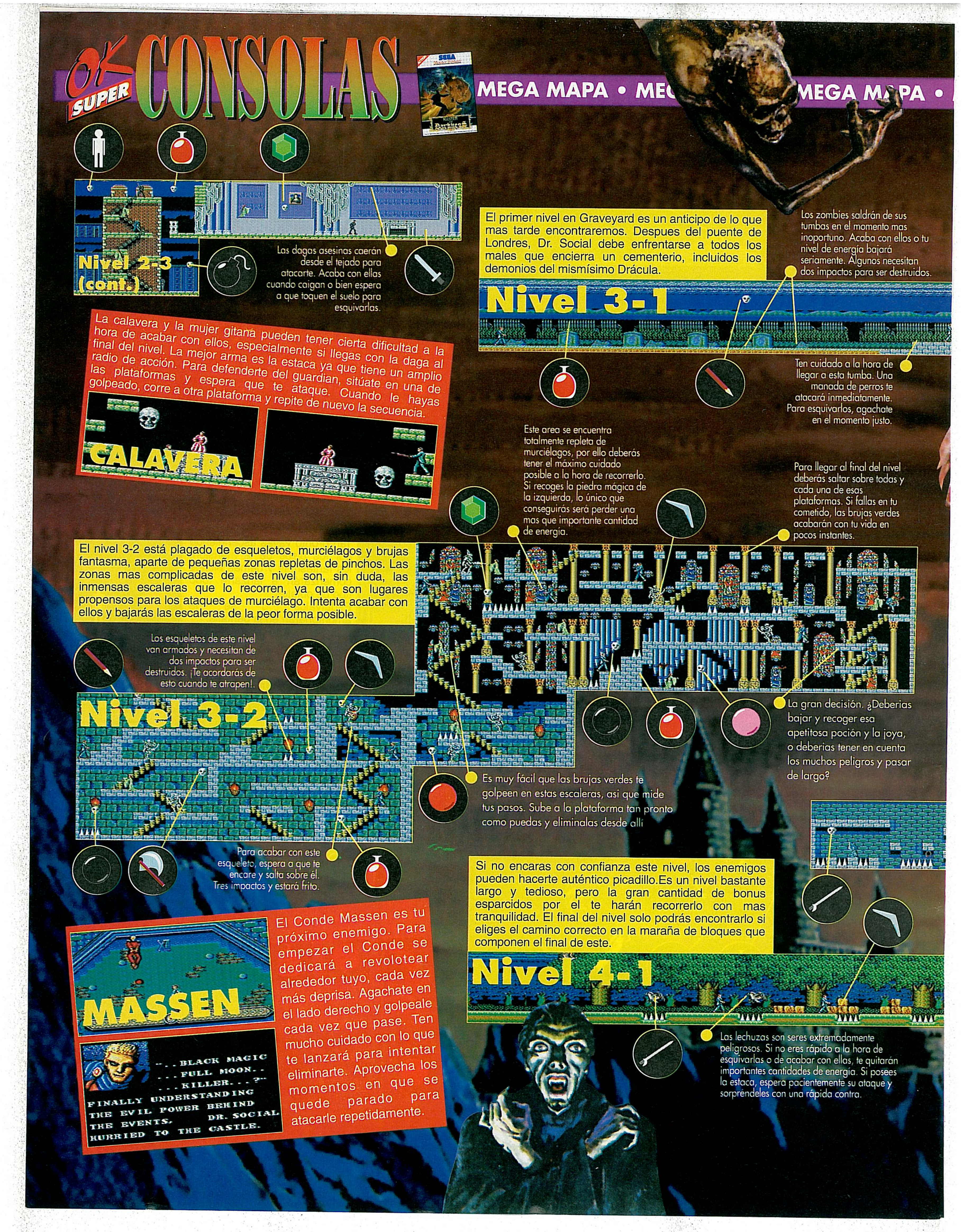
Hacha, reducido radio de acción.	Bomba, acaba con la grandes plataformas	Boomerang, golpéalos de delante a atrás.	Daga. De las que lo cortan todo.	Cristal mágico. Lo destruye todo.	Pistola. Lenta pero letal.
Proyectil. Largo alcance.	Puntos. Cristales rojos, rosas o negros	Poción. Repone el nivel de energía.	Sable. Medio alcance.	Estaca. Corto alcance. Efectivo.	Una vida extra y no más.

Lucha contra poltergeist en las dos primeras pantallas y salta (recogiendo los bonus) para caer en el siguiente tejado.

Nivel 2-3

En la última sección del museo de cera veremos al Dr. Social escalando los tejados en busca de enemigos. Tanto brujas como murciélagos intentarán que tus huesos den con el duro asfalto.

Dos zombies y dos brujas te atacarán en el tejado mientras los murciélagos lo hacen desde el cielo. La mejor defensa será evitarlos (tan pronto los veas) con un gran salto en el que deberás poner todo de tu parte.



Nivel 2-3 (cont.)

Las dagas asesinas caerán desde el tejado para atacarte. Acaba con ellas cuando caigan o bien espera a que toquen el suelo para esquivarlas.

Calavera

La calavera y la mujer gitana pueden tener cierta dificultad a la hora de acabar con ellos, especialmente si llegas con la daga al final del nivel. La mejor arma es la estaca ya que tiene un amplio radio de acción. Para defenderte del guardian, sitúate en una de las plataformas y espera que te ataque. Cuando le hayas golpeado, corre a otra plataforma y repite de nuevo la secuencia.

Nivel 3-1

El primer nivel en Graveyard es un anticipo de lo que mas tarde encontraremos. Despues del puente de Londres, Dr. Social debe enfrentarse a todos los males que encierra un cementerio, incluidos los demonios del mismísimo Drácula.

Los zombies saldrán de sus tumbas en el momento mas inoportuno. Acaba con ellos o tu nivel de energía bajará seriamente. Algunos necesitan dos impactos para ser destruidos.

Ten cuidado a la hora de llegar a esta tumba. Una manada de perros te atacará inmediatamente. Para esquivarlos, agachate en el momento justo.

Este area se encuentra totalmente repleta de murciélagos, por ello deberás tener el máximo cuidado posible a la hora de recorrerlo. Si recoges la piedra mágica de la izquierda, lo único que conseguirás será perder una mas que importante cantidad de energía.

Para llegar al final del nivel deberás saltar sobre todas y cada una de esas plataformas. Si fallas en tu cometido, las brujas verdes acabarán con tu vida en pocos instantes.

Nivel 3-2

El nivel 3-2 está plagado de esqueletos, murciélagos y brujas fantasma, aparte de pequeñas zonas repletas de pinchos. Las zonas mas complicadas de este nivel son, sin duda, las inmensas escaleras que lo recorren, ya que son lugares propensos para los ataques de murciélago. Intenta acabar con ellos y bajarás las escaleras de la peor forma posible.

Los esqueletos de este nivel van armados y necesitan de dos impactos para ser destruidos. ¡Te acordarás de esto cuando te atrapen!.

La gran decisión. ¿Deberias bajar y recoger esa apetitosa poción y la joya, o deberias tener en cuenta los muchos peligros y pasar de largo?

Es muy fácil que las brujas verdes te golpeen en estas escaleras, asi que mide tus pasos. Sube a la plataforma tan pronto como puedas y eliminalas desde allí

Para acabar con este esqueleto, espera a que te encare y salta sobre él. Tres impactos y estará frito.

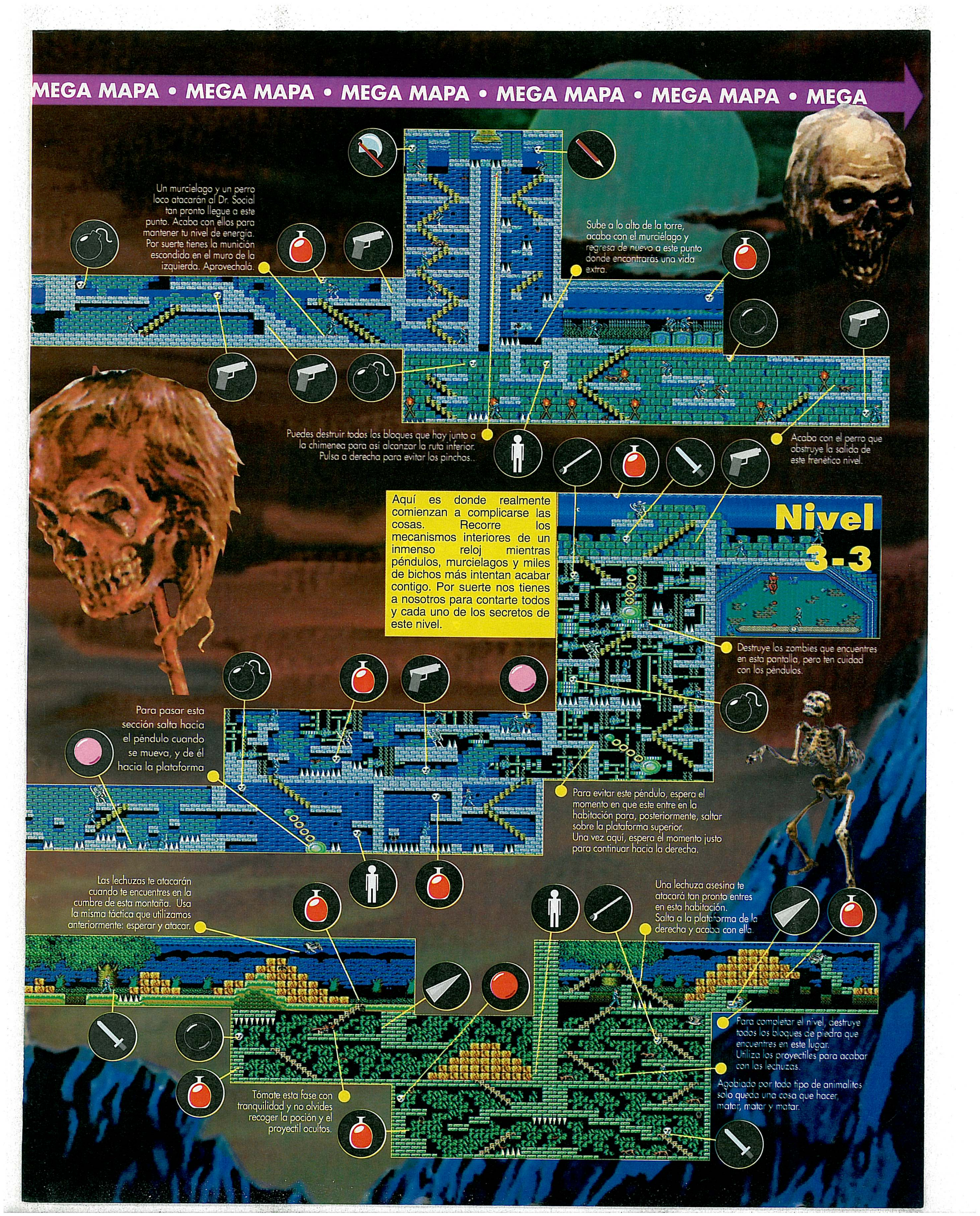
Massen

El Conde Massen es tu próximo enemigo. Para empezar el Conde se dedicará a revolotear alrededor tuyo, cada vez más deprisa. Agachate en el lado derecho y golpeale cada vez que pase. Ten mucho cuidado con lo que te lanzará para intentar eliminarte. Aprovecha los momentos en que se quede parado para atacarle repetidamente.

Nivel 4-1

Si no encaras con confianza este nivel, los enemigos pueden hacerte auténtico picadillo.Es un nivel bastante largo y tedioso, pero la gran cantidad de bonus esparcidos por el te harán recorrerlo con mas tranquilidad. El final del nivel solo podrás encontrarlo si eliges el camino correcto en la maraña de bloques que componen el final de este.

Las lechuzas son seres extremadamente peligrosos. Si no eres rápido a la hora de esquivarlas o de acabar con ellas, te quitarán importantes cantidades de energía. Si posees la estaca, espera pacientemente su ataque y sorprendeles con una rápida contra.



MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA
Un murcielago y un perro loco atacarán al Dr. Social tan pronto llegue a este punto. Acaba con ellos para mantener tu nivel de energía. Por suerte tienes la munición escondida en el muro de la izquierda. Aprovechalá.
Sube a lo alto de la torre, acaba con el murciélago y regresa de nuevo a este punto donde encontrarás una vida extra.
Puedes destruir todos los bloques que hay junto a la chimenea para así alcanzar la ruta inferior. Pulsa a derecha para evitar los pinchos.
Acaba con el perro que obstruye la salida de este frenético nivel.
Aquí es donde realmente comienzan a complicarse las cosas. Recorre los mecanismos interiores de un inmenso reloj mientras péndulos, murcielagos y miles de bichos más intentan acabar contigo. Por suerte nos tienes a nosotros para contarte todos y cada uno de los secretos de este nivel.
Nivel 3-3
Destruye los zombies que encuentres en esta pantalla, pero ten cuidad con los péndulos.
Para pasar esta sección salta hacia el péndulo cuando se mueva, y de él hacia la plataforma
Para evitar este péndulo, espera el momento en que este entre en la habitación para, posteriormente, saltar sobre la plataforma superior.
Una vez aquí, espera el momento justo para continuar hacia la derecha.
Las lechuzas te atacarán cuando te encuentres en la cumbre de esta montaña. Usa la misma táctica que utilizamos anteriormente: esperar y atacar.
Una lechuza asesina te atacará tan pronto entres en esta habitación. Salta a la plataforma de la derecha y acaba con ella.
Para completar el nivel, destruye todos los bloques de piedra que encuentres en este lugar.
Utiliza los proyectiles para acabar con las lechuzas.
Agobiado por todo tipo de animalitos solo queda una cosa que hacer, matar, matar y matar.
Tómate esta fase con tranquilidad y no olvides recoger la poción y el proyectil ocultos.



OK SUPER CONSOLAS
MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA
Más fenomenos extraños invaden todos los recovecos del castillo. Prepárate para esquivar los furibundos ataques de seres animados o inanimados.
Este es sin duda el nivel más difícil, debido a las habitaciones secretas que exigen que destruyas un objeto antes de salir. Zombis, fantasmas, brujas y la vuelta de los murciélagos (¿se fueron alguna vez?) lo convierten pese a su aparente sencillez en toda una pesadilla.
Nivel 4-2
Una vez que esta habticación se sella, la única forma de escapar es destruir esta pintura. Eso sí, para llegar hasta este punto tendrás que vértelas contra todo tipo de peligros. Eres muy vulnerable en las escaleras, así que ten especial cuidado en ellas.
En este lugar los zombis tratarán de empalarte en los pinchos, así que destrúyelos antes de que ellos hagan lo propio contigo.
Aparte de las brujas que revolotean por la estancia, encontrarás algunos murciélagos escondidos. Cuidado...
A
B
C
En este último nivel serás por fin transportado a Transilvania para el duelo final con Dracula, aunque primero tendrás que hallar el camino a través de este laberinto de habitaciones.
Nivel 5
Esto es un tanto truculento. Si golpeas esta mascara, tendrás que darte prisa y recoger el proyectil antes de que acabe en los pinchos.
Estos zombis sólo necesitan un par de impactos para ser destruidos. Algunos vuelven de nuevo, así que mantente alerta.
D
A
ACTION REPLAY
ØØCA3A2Ø
Energía infinita.
En realidad sirve también para seleccionar el nivel pero sólo funciona cayéndote a un agujero y esperando a perder todas las vidas. momento en el que serás transportado de forma automática hacia la siguiente fase.
Cuida tu cabeza aquí o estos pinchos minarán tu energía.
C
B
Un esqueleto se esconde aquí para atacarte cuando bajes por las escaleras. Golpéale tres veces.
Esta es la salida del nivel, y te llevará directamente hacia el santuario donde Dracula espera. Lo mejor que puedes hacer es mejorar tu armamento con el proyectil (arriba) para usarlo contra él, y luego utilizarlo para obtener una vida extra.
D
Aquí está Dracula, llega el momento de la confrontación final con el Señor de la Oscuridad. Si te las arreglas para derrotarle, los casos de asesinato en Londres cesarán para siempre. Echale un vistazo a la caja (en la derecha) si quieres aumentar tus posibilidades de victoria..



Para escapar de esta habitación, colocate bajo los pinchos (atacando a cualquier fantasma que aparezca), y subiendo entonces la escalera hasta el hueco que hay en medio. Destruye el candelero y por fin serás libre.

Conseguir atravesar esta habitación solo será posible saltando sobre la fosa y golpeando el objeto que hay en el hueco Con esto la puerta se abrirá

El Nivel 4-3 se situa en el laboratorio del Dr. Madman que se encuentra plagado de misteriosas máquinas sin (mencionar los zombis y esqueletos que lo protegen). Te esperan las ya conocidas bolas de pinchos y como no, al final del nivel... el guardian del laboratorio.

Nivel 4-3

MASSEN

El penúltimo guardian carece de toda dificultad. Primero, colócate en la parte inferior de la pantalla para golpear al villano. Este se desdoblará en cuatro bolas rosas que mermarán mucho tu nivel de energía cuando te golpeen. Corre por toda la pantalla (incluidas las escaleras) para evitar las bolas. Cuando se esté quieto colócate cerca de el. Massen se desdoblará de nuevo en guardin. Golpéalo tantas veces como puedas. Repite la secuencia varias veces y preparate para enfrentarte a... ¡Drácula!

Utiliza las bolas en esta habitación para trasladarte a través de los lugares mas peligrosos e inaccesibles.

Usa las bolas para moverte por cada plataforma. Luego ve a la puerta izquierda.

SI quieres hacerte con esta vida extra, acaba con los zombies de la escalera y sube por ella.

Al igual que en el museo de cera, las figuras cobrarán vida y te atacarán.

DRACULA

Drácula posee tres apariencias. La primera de ellas consiste en llenar la pantalla de imitaciones suyas. Siempre que golpees a una de las imitaciones, el verdadero Drácula te será mostrado. En la segunda, Pinchos gigantes emanarán de la tierra para acabar con el Dr., pero por suerte hay plataformas móviles que te permitirán esquivarlas. Drácula aparece en la parte superior de la pantalla moviéndose de izquierda a derecha al tiempo que te dispara. Evita sus ataques y utiliza las plataformas para golpearle justo en el momento en que el Conde descienda (con la intencion de atacarnos). En la batalla final, Drácula se moverá por la pantalla al tiempo que te dispara. Espera el momento justo para saltar y golpearle varias veces. De esta manera habras acabado con Drácula y, por supuesto, con el juego...



¡Salta aquí!

La primera etapa son los cimientos y, aunque grande, es bastante sencilla de acabar. Las únicas amenazas auténticas son las arañas (cuyas telas reducen tu velocidad) y las chinchetas. Empiezas en la esquina inferior izquierda, terminas en la esquina superior derecha.

Esta es la goma de mascar; guardátela, la necesitarás más adelante para acceder a las alturas.



Controla tu salto de tal forma que no le atizes al cangrejo.

No puedes matar los caracoles. Golpéalos dos veces y aléjate deprisa.

Cuanto más queso recojas, más puntos tendrás. E incluso vidas extras.

Una vez que el agua te tire de ella, vuelve a subir la escalera.

Nivel 1-2

Este nivel está formado por espantosas alcantarillas. Jerry se encuentra entre tuberías llenas de babosos caracoles y cangrejos asesinos, además de vertidos torrenciales. Necesitarás bastante control.

Cuando saltes, ten cuidado con Tom y las canicas que te lanza.



Aquí te enfrentas a Tom por primera vez, pero tranquilo, basta con saltar a la primera plataforma, después a la segunda. Desde esta última puedes golpear a Tom mientras esquivas las bolas.

Salta de las tapas aquí. Después muévete a la balda de la izquierda.

Aquí tienes montones de queso y píldoras de energía, ¡si consigues alcanzarlos!

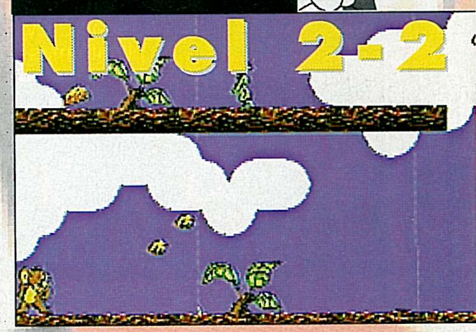
TOM & JERRY

NES

Tom y Jerry **es el juego de plataformas de más reciente creación basado en una serie de dibujos animados. El sobrino de Jerry, Tuffy, ha sido secuestrado por ese viejo gato tramposo de Tom. Como tipo buenísimo que es, Jerry ha jurado rescatarlo o morir en el intento. Empiezas en los cimientos de la casa de Tom y debes superar 15 peligrosos niveles hasta alcanzar a Tom en el ático. Los gráficos son de lo mejorcito del mercado, y plantea el desafío suficiente para entrenerte largo tiempo.**

Puedes llegar hasta esta sala secreta por el hueco del nivel 2-2 (derecha). En su interior hay un montón de porciones de queso y algunos árboles que puedes utilizar para alcanzar las plataformas más altas. Recoge vidas, vuelve al nivel y sal por arriba.





Deja que Jerry se deslice por el borde y adiós, se acabó. Para evitarlo, salta sobre la cañería y coge el queso.

No te preocupes por saltar las cajas, basta con que las pases corriendo.

De esta tubería sale vapor hirviendo, detente para dejarlo escapar y después sube por la cañería.

Nivel 2-2

Jerry se encuentra dentro de un árbol. Tendrás que utilizar todas tus habilidades para esquivar las bellotas que caen, las orugas e incluso a las agresivas hormigas soldado. La goma de mascar del nivel uno te será muy útil para sortear determinados obstaculos.

Este es el final del nivel. Unos saltos más y habrás salido de él.

Entra corriendo en este pequeño hueco y llegarás a una sala secreta abarrotada de queso.

Estas hormigas soldado son rápidas y difíciles de derrotar, trata de atraparlas en una esquina y hazlas añicos con las canicas mediante dos golpes.

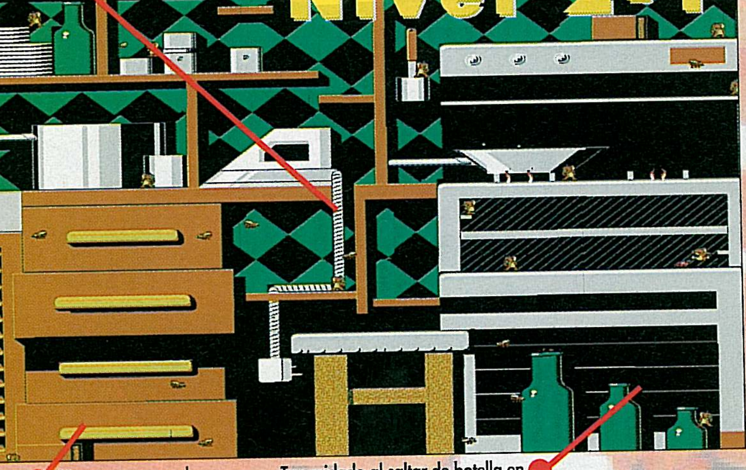
Ten cuidado cuando saltes a las plataformas, las bellotas caen de arriba.

Sitúate en el borde, no saltes. Después utiliza la oruga para saltar a la siguiente plataforma.

Nivel 2-1

El nivel dos es la cocina. Jerry se enfrenta con cucarachas, soldados de juguete e incluso cortantes objetos voladores. El nivel es bastante complejo, pero el único problema reside en los bichos voladores.

Baja por el cable y agárralo en el último momento para esquivar las moscas.



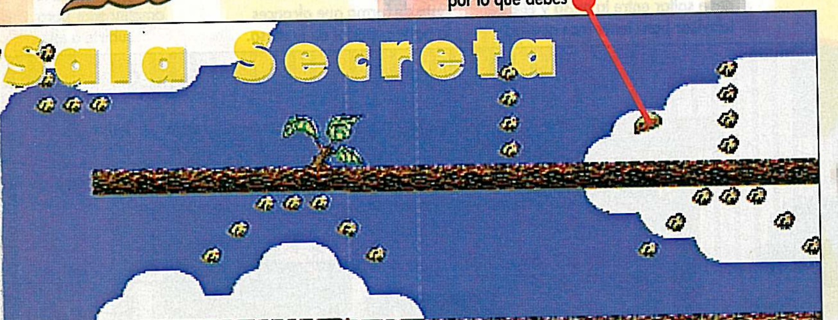
No te preocupes de saltar los cajones. Corre hacia la línea de botellas verdes, ¡acción!

Ten cuidado al saltar de botella en botella, las moscas te pueden golpear. Si intentan atacarte, golpéalas con canicas antes de intentar subir.



Estas porciones de queso restauran la vida, por lo que debes

Sala Secreta





¡Tu segundo encuentro con Tom y las canicas no funcionan! Pide ayuda a tus amigas las avispas. Pero ten cuidado, también te picarán a ti, además de a Tom.

Salta sobre las plataformas en movimiento y dispara al nido de avispas para que aparezca un insecto furioso y te ataque. Sitúate cerca de la cabeza de Tom y dispara una canica a la avispa. ¡Pobre Tom!



Para llegar al queso necesitarás saltar sobre el clavo y después cruzar la madera.

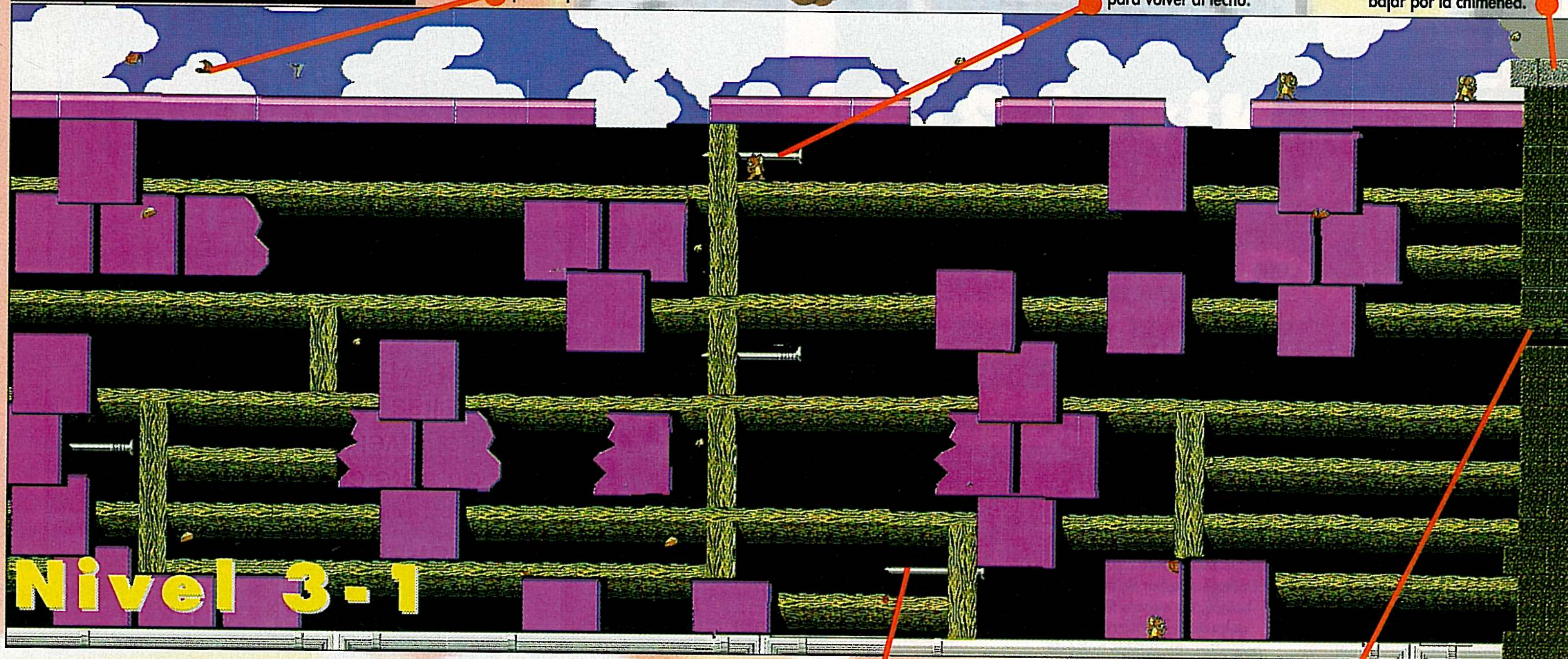
Esta habitación secreta es más grande que la anterior, pero no por ello menos importante. Recoge los trozos grandes primero.

En este nivel, Jerry debe cruzar el aislamiento del desván y será atacado por ardillas maníacas que le arrojarán nueces. Las hojas, volando por las baldosas rotas, amenazan con echarle de las precarias plataformas. Puedes utilizar los clavos para subir a los niveles. Procura salir vivo.

Ten cuidado con las hojas que se cruzan en tu camino; hara todo lo posible por estorbarte.

Salta sobre el clavo para volver al techo.

Esta es la salida, todo lo que tienes que hacer es bajar por la chimenea.



Salta sobre este clavo para pasar a la siguiente plataforma, después ve a la derecha y baja.

Esta es la entrada de la sala secreta (arriba). Como antes, debes coger todo el queso que puedas.

Al salir de la chimenea, Jerry está en la sala de estar, con aparatos de vídeo, de música y un sistema NES que cruzar. Hay algunas bolas bastante peligrosas rebotando, puedes dispararlas o esquivarlas. Mejor disparas. La salida esta en la parte inferior derecha, pero tendrás que subirte a la mesa para salir.

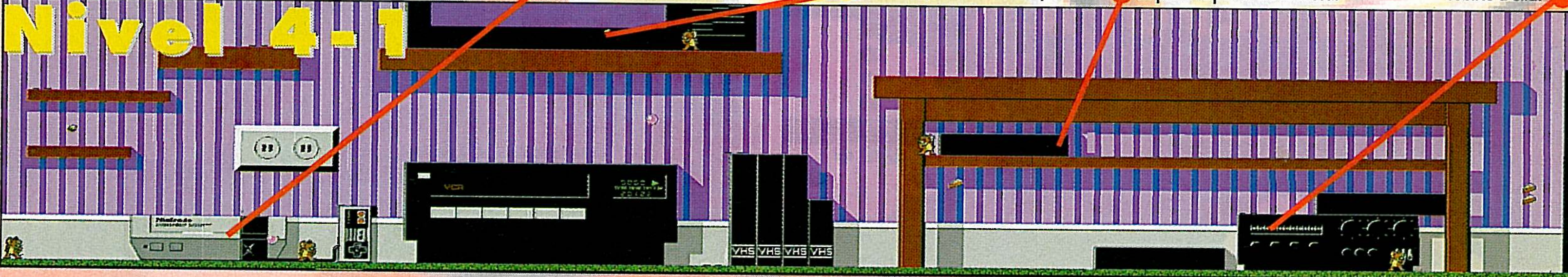


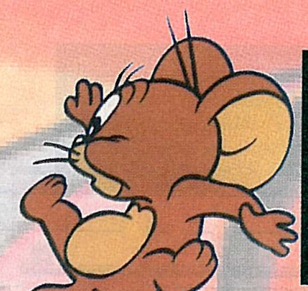
Salta sobre la Nintendo y después sobre el pad de control y escala el aparato de vídeo para llegar a la mesa por el otro lado. ¡Cuidado con las pelotas que rebotan!

Los huecos más pequeños se convierten en enormes abismos para un pequeño ratón y Jerry debe saltar entre la mesa y el televisor para tener más queso.

Una vez en la mesa, vete a la izquierda y salta sobre esta cinta de forma que alcances la parte superior de la mesa.

Una vez superadas las cintas, dirígete a la pata izquierda y utiliza el amplificador para subirte a ella.





Viniendo del techo Jerry baja por la chimenea. El nivel es bastante sencillo, con pocas cosas que te amenacen parte de las chispas incendiarias. Recoge agua para apagarlas.

Nivel 3-2

Utiliza estos nidos de pájaro para subir rebotando a niveles más altos. Ten cuidado con las gotas de agua que caen cuando

Estas gotas de agua no te matarán, pero te dejarán sin sentido cuando saltes a niveles más altos.

Para vencer a Tom, empieza saltando las llamas para colocarte en un punto donde puedas golpearle. Las llamas aparecen en dos etapas, de forma que si aparece alguna a los pies de Jerry, salta rápidamente para evitar quemarte. Quédate en el hueco entre el montón y Tom y dispara a quemarropa, lanzando llamaradas cada pocos segundos. Estar cerca de Tom significa más aciertos en menos tiempo, pero implica mayor habilidad.



Utiliza el chicle para llegar hasta aquí y conseguir montones de queso.

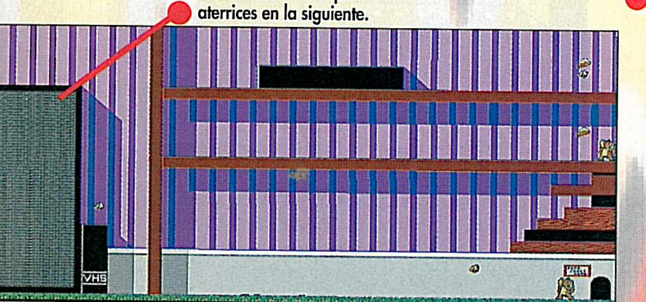


Utiliza el agua para apagar las llamas, después salta al hueco para conseguir queso. Utiliza el nido de pájaro para volver a

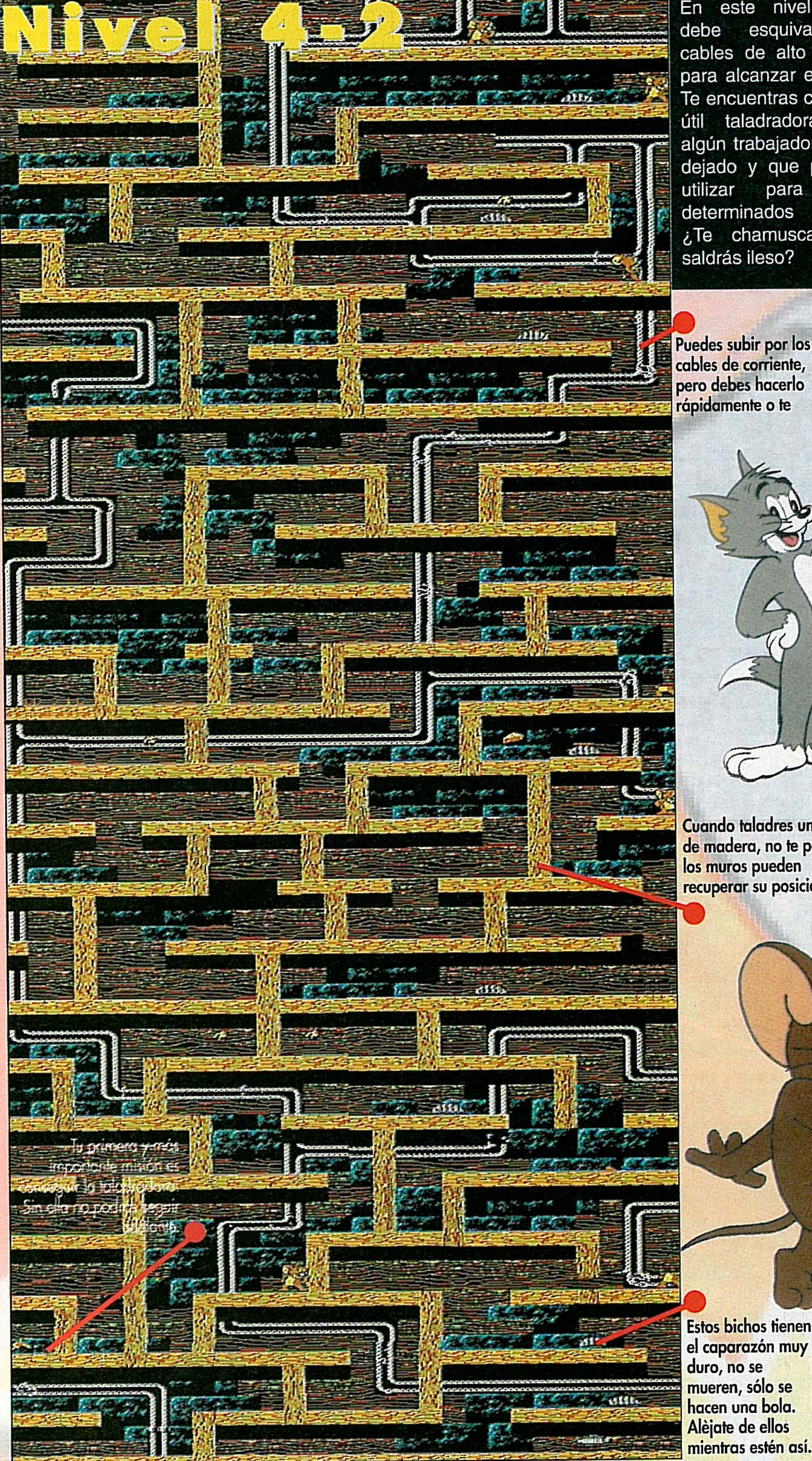
Esta escalera es la clave del éxito. Una vez alcanzada, Jerry puede apagar las llamas para cruzar por donde estén.

Para salir de aquí, salta sobre el bloque de arriba y después baja por debajo de la

Salta desde el altavoz a la estantería, baja y pulsa a la derecha de forma que aterrices en la siguiente.



Para llegar aquí sin acabar como hamburguesa de ratón necesitarás agua para apagar las llamas.



En este nivel Jerry debe esquivar los cables de alto voltaje para alcanzar el ático. Te encuentras con una útil taladradora que algún trabajador se ha dejado y que puedes utilizar para abrir determinados muros. ¿Te chamuscarás o saldrás ileso?

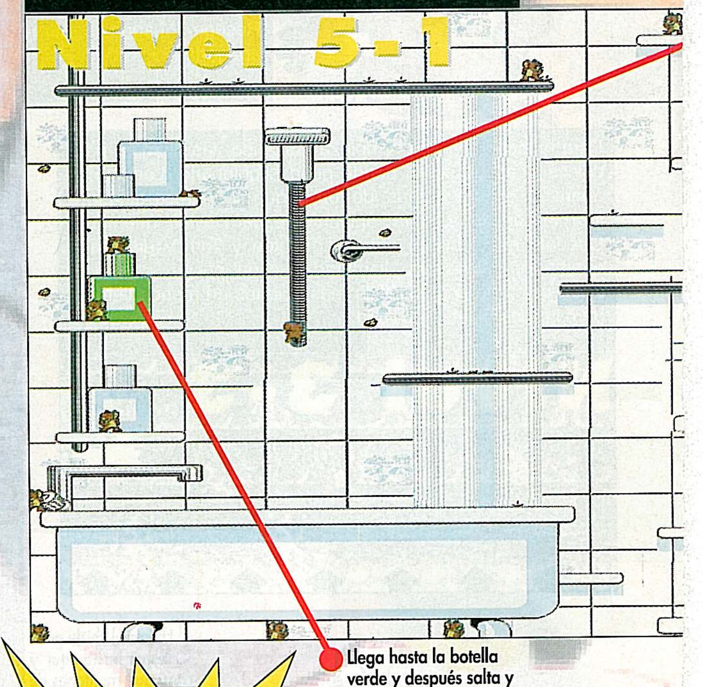
Puedes subir por los cables de corriente, pero debes hacerlo rápidamente o te

Cuando taladres un muro de madera, no te pares, los muros pueden recuperar su posición

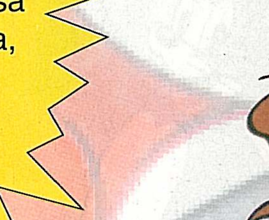
Tu primera y más importante misión es conseguir la taladradora. Sin ella no podrás seguir adelante.

Estos bichos tienen el caparazón muy duro, no se mueren, sólo se hacen una bola. Aléjate de ellos mientras estén así.

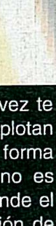
Después de los petardos, a refrescarse en el cuarto de baño. Entre botellas de loción para después del afeitado y cepillos de dientes, Jerry debe encontrar la salida. Te esperan muchas chinchetas y largos saltos; las cucarachas han vuelto, pero más rápidas y duras.



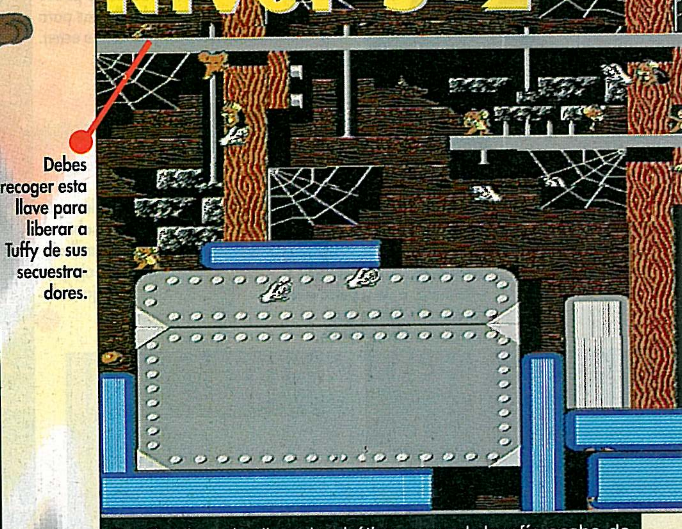
Llega hasta la botella verde y después salta y agárrate a la manguera de la ducha.



En la pantalla de títulos, pulsa A, R, R, Arriba, Arriba, R, Abajo, B, A, Select y Start dos veces.



Debes recoger esta llave para liberar a Tuffy de sus secuestradores.



Por fin, Jerry ha llegado al ático, pero el desafío acaba de empezar. Entre los peligros que le acechan se incluyen telas de araña pegajosas, fantasmas y clavos dolorosos.



Aquí está Tom de nuevo, pero esta vez te arroja petardos, que rebotan y explotan matándote si estás muy cerca. La forma más fácil de enfrentarte a este felino es quedándote en el nivel más bajo, donde el fondo es ladrillo y viendo la colocación de las bombas. Tom aparece cada dos bombas, debes acercarte disparando constantemente en cada pasada. Si Tom te arroja petardos, muévete hacia atrás, dispáralos y huye.

Sube a la parte de arriba de la manguera y después salta a tu izquierda, súbete a la cabeza de la ducha y alcanza la estantería.

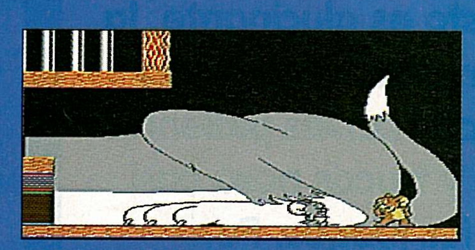
Ve recto por aquí y baja por el cordón de la persiana. Baja del todo y ve a la izquierda hacia abajo.

Salta hacia abajo y a la izquierda para aterrizar con seguridad, después sujétate a la botella y cruza el retrete.

GUARDIAN FINAL

Ya ves a Tuffy, pero este es el último enfrentamiento. Quédate delante del osito de peluche, mira hacia la izquierda y espera que aparezca. Aparecerá entonces la mano de Tom y después probará de nuevo, pero soltará un cohete que debes saltar. Tras dos cohetes aparece la cara de Tom, golpeale y acaba con él de una vez para siempre.

Cuando entres, salta sobre el osito y ponte mirando a Tom. Al tiempo que asome la cabeza, salta y dispárale.

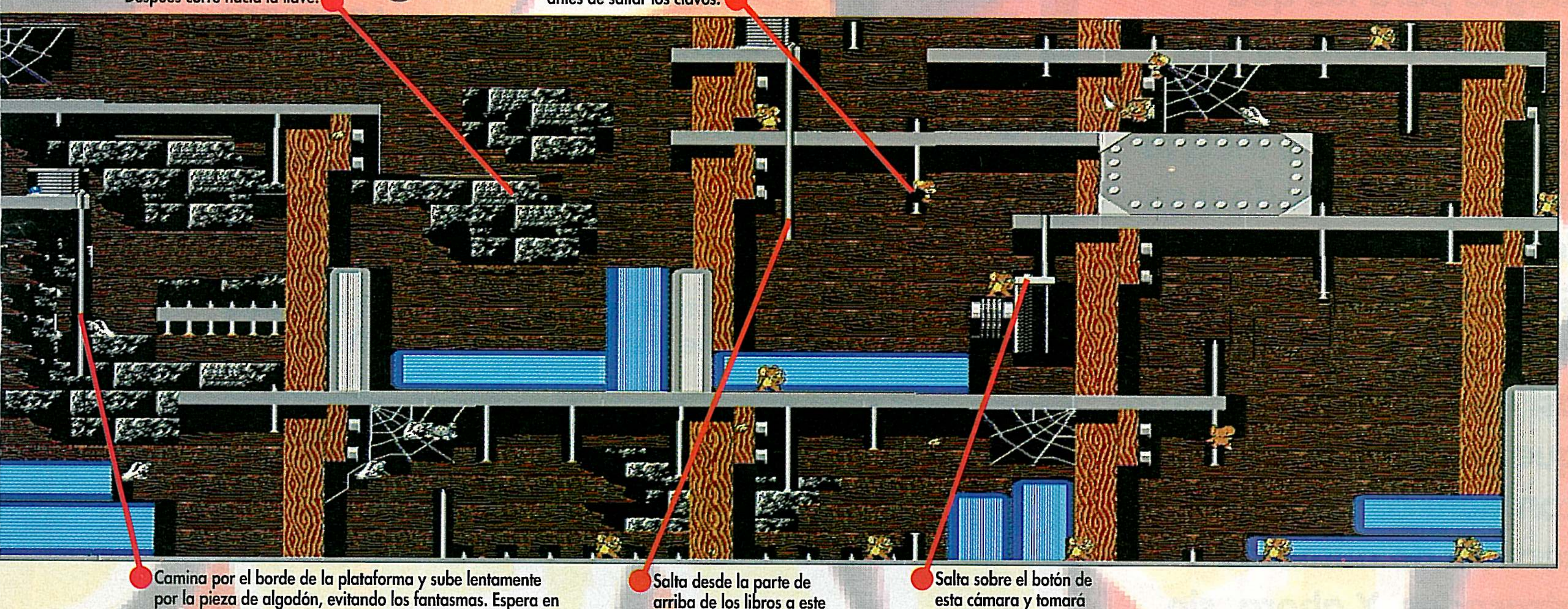


No te muevas del osito, aunque Tom esté cerca.

Tuffy está a salvo, Tom es historia, ¡lo conseguiste!

Utiliza el chicle para cruzar este hueco. Cuando hayas aterrizado, salta al clavo y después sube a la plataforma de arriba. Después corre hacia la llave.

Este es el "otro yo" de Jerry y odia los ratones. Dispárale antes de saltar los clavos.

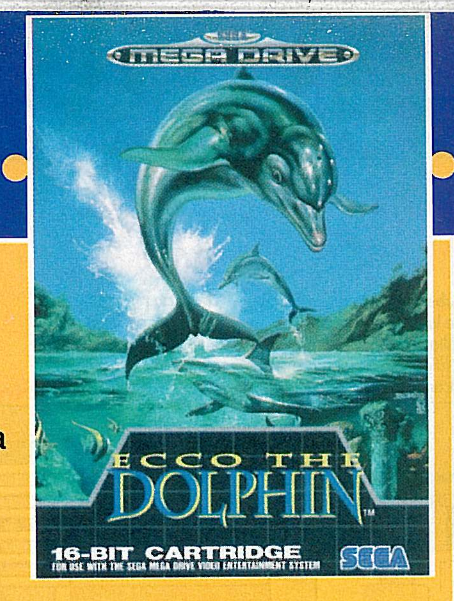


Camina por el borde de la plataforma y sube lentamente por la pieza de algodón, evitando los fantasmas. Espera en el algodón hasta que sea seguro saltar a la plataforma de la derecha que tiene los clavos. Esta es la parte más difícil.

Salta desde la parte de arriba de los libros a este cable, después al clavo y después a la estantería.

Salta sobre el botón de esta cámara y tomará una fotografía completa con flash.

Esto es alucinante, la redacción se llena con cartas pidiendo trucos y trucos para casi todos los juegos. Por cierto, algunos de los juegos para los que solicitáis trucos ya han sido publicados, así que una de dos, o no leéis la revista con cuidado u os falta algún número. Seguro que lo más probable es esto último así que os recomendamos que os pongáis en contacto con nuestro servicio de números atrasados. Y ahora, sin más, a lo que se trata.



ECCO THE DOLPHIN

■ MEGA DRIVE

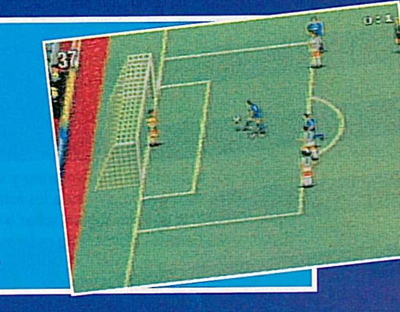
Muchas pero que muchas personas nos han pedido ayuda para este dificilísimo y estupendo juego. Porque la verdad es que Ecco se las trae de veras. La solución no ha venido por parte de la redacción, sino de Francisco Javier Lahoz, un simpatiquísimo papá que se propuso ayudar a su hija con el juego y se lo acabó.
Gracias por las claves y enhorabuena tú también por tomarte la vida con este gran sentido del humor.

Nivel	Ruta	Password
1	Comienzo del juego	
2	Undercaves	CYJLXJDD
3	The vents	XGQIDUAY
4	The lagoon	YCJMDUAS
5	Ridge Water	CHWTDUAV
6	Open ocean	CWQMWIAE
7	Ice Zone	URODYREV
8	Hard water	WHXZXRER
9	Cold water	LYHWXREE
10	Island zone	NTUZUREO
11	Deep water	BWFIVREA
12	The marble sea	TKEMXREL
13	The library	OGZPXREA
14	Deep city	WYPIXREJ
15	City of forever	MZYTXREU
16	Jurassis beah	ASWTAPEA
17	Pteranodon beah	NYZVAPEY
18	Origin beach	RQZZAPEY
19	Trilobyte circle	KTREBPES
20	Dark water	GKLIBPED
21	Deep water (regreso)	CYOSQOEO
22	City of forever (regreso)	FGXJGPLX
23	The tube	NXDGKMLA
24	Welcome to machine	VYNCKMLP
25	FINAL: The last fight	MYXNLMLC

EUROPEAN CLUB SOCCER

■ MEGA DRIVE

Si utilizas el password A63UAA61AA podrás jugar la final directamente sin haber pasado por otros partidos anteriormente.



G.I. JOE.
■ NINTENDO

Los códigos para los diferentes niveles y misiones son:

PRIMER NIVEL.
■ Misión 2: BRJJOVD8H
■ Misión 3: 3ZDX9N5X5
■ Misión 4: ORBJHVD83
■ Misión 5: NZD3965X5
■ Misión 6: 5ZD3NN5X5

SEGUNDO NIVEL.
■ Misión 1: ZND39N5XF
■ Misión 2: BW9JOVD87
■ Misión 3: 3N2V965X5
■ Misión 4: 5X03H8628
■ Misión 5: NN2V2RX9
■ Misión 6: X58H80266

NIVEL FINAL.
■ Misión 1: 3R69NX5X66
■ Misión 2: D6239NX5X7
■ Misión 3: 362B9N0XF
■ Misión 4: NR8VN5666
■ Misión 5: VH959V38C
■ Misión 6: DHJ59VD87

THE ADAMS FAMILY
■ SUPER NINTENDO

Con este truco podrás conseguir 70 vidas y 5 corazones. Introduce la clave BLKX8 y luego ve hasta el cuarto de la música, allí espera a que la música pare. Ahora podrás entrar en el sótano con 70 vidas.



XENON II
■ MEGA DRIVE

Para conseguir vidas infinitas hay que introducir la palabra OLD en la tabla de records, luego jugar otra partida y conseguir un tanteo inferior para introducir la palabra AGE en la tabla de records. De esta forma, debería leerse OLD AGE. Espera a que el juego retorne a Atract mode. Pulsa ahora reset y comienza el juego de forma normal. Habrás conseguido vidas infinitas.





PRINCE OF PERSIA
■ SUPER NINTENDO

Con este código comenzarás en el nivel 20 del juego, con 4 botellas repletas de energía: V6BB!+B . Si eres un buen espadachín no tendrás problemas para derrotar a Jaffar.



WONDER BOY
■ MASTER SYSTEM

Los passwords de este divertido juego son los siguientes:

TRAP PASSWORDS.

1WZ4	JHO	289Y	5BX	Lizard Man
2CKF	3L4	894Z	A5F	Mouse Man
LIZ4	C14	ER2N	4E4	Mouse Man
YF3V	5C0	CRVF	NC9	Mouse Man
2CKF	7PL	8T4J	27A	Mouse Man

ANIMAL MAN CODES.

NFKU	1EO	403P	X88	Lizard Man
2CKF	3M9	8GEU	U7J	Mouse Man
2CKF	KKO	8RGP	V9J	Piranha Man
84FD	5M4	B9PB	86N	Lion Man
ZP3K	N4L	DA1F	TV7	Hawk Man

GRANDSLAM TENNIS
■ MEGA DRIVE

Para ver el partido final utiliza el siguiente código:

END.ING.CH.ECK

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
■ MEGA DRIVE

Pulsa **C, B, B, A, A, B, C,** cuando aparezca el logo de Konami.



Luego pulsa la secuencia: **A, B, B, C, C, C, B, A,** cuando aparezca la pantalla de los títulos.

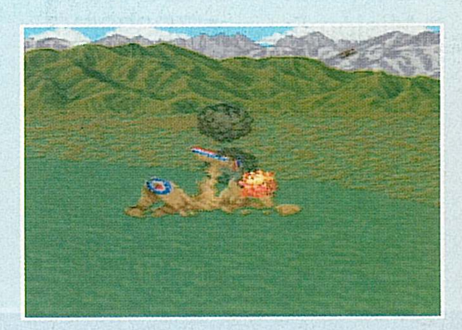


Si lo habéis hecho bien aparecerá una pantalla en la que podréis elegir el nivel en el que queréis comenzar.

BLAZING SKIES
■ SUPER NINTENDO

Para conseguir jugar con el piloto Marcel LeBlanc en las mejores condiciones, selecciona la opción CONTINUE GAME en la pantalla de los títulos, luego en la pantalla de passwords ve al END directamente.
Con este sencillísimo truco conseguirás que Marcel LeBlanc esté en condiciones óptimas para pilotar su avión.





ROBOCOP
■ NINTENDO

Después de que hayas gastado todos tus continues, pulsa

SELECT, START y B

a la vez para conseguir una vida extra. Podrás hacer este truco tantas veces como quieras.



SPLATTER HOUSE 2
■ MEGA DRIVE

Los códigos para los diferentes niveles son:



* **Nivel 2:** EDK NAI ZOL LDL
* **Nivel 3:** IDO GEM IAL LDL
* **Nivel 4:** ADE XOE ZOL OME
* **Nivel 5:** EFH VEI RAG ORD
* **Nivel 6:** ADE NAI WRA LKA
* **Nivel 7:** EFH XOE IAL LDL
* **Nivel 8:** EDK VEI IAL LDL

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II

■ NINTENDO

Para conseguir empezar en óptimas condiciones, en la pantalla de los títulos pulsa la siguiente secuencia:

ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, A, B y luego **START.**

GRADIUS III

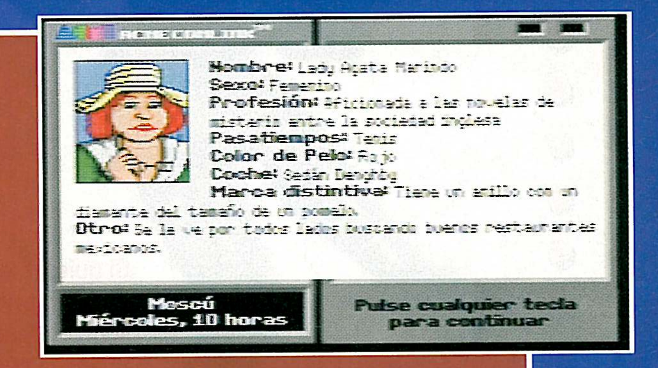
■ SUPER NINTENDO

Para conseguir 30 vidas, pulsa izquierda en la pantalla de los títulos, pulsa A tres veces y luego comienza el juego. Es muy sencillo ¿no?

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO

■ MEGA DRIVE

Códigos para todos los niveles:





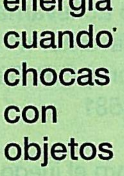
Time patroller DBHBKDB
Time Investigator XXNBBMM
Time Inspector DNDKJGD
Time Detective RRXKGND
Ace Time Detective LHMNFGF
Super Time Sleuth MJDFSGG
To Capture Carmen MJDFPDG
Super Ending JHBHHXS

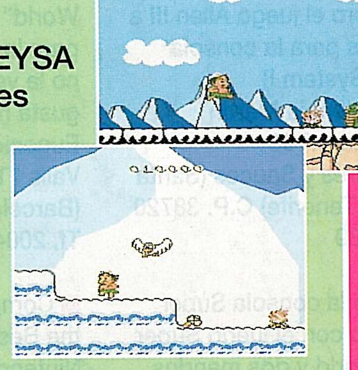
CODIGOS GAME GENIE

ADVENTURE ISLAND II

■ NES

- ✓ PEXVAALA 2 vidas
- ✓ TEXVAALA 7 vidas
- ✓ PEXVAALE 10 vidas
- ✓ SXNLOKVK vidas infinitas
- ✓ SZUIGEVK energía infinita
- ✓ AENZTPAZ monopatín reversible
- ✓ ALKXAAAZ corre más rápido
- ✓ AAKSEYSA no pierdes energía cuando chocas con objetos





TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

■ MEGA DRIVE



- ★ EY6ABE3W Empieza con 25 créditos
- ★ RGJAA60C Invencibilidad
- ★ SF4ABEXL Empieza en el escondite humano
- ★ SF4ABJX1 Empieza el viaje hacia skynet
- ★ SF4ABTXL Empieza en los sistemas cyberdine

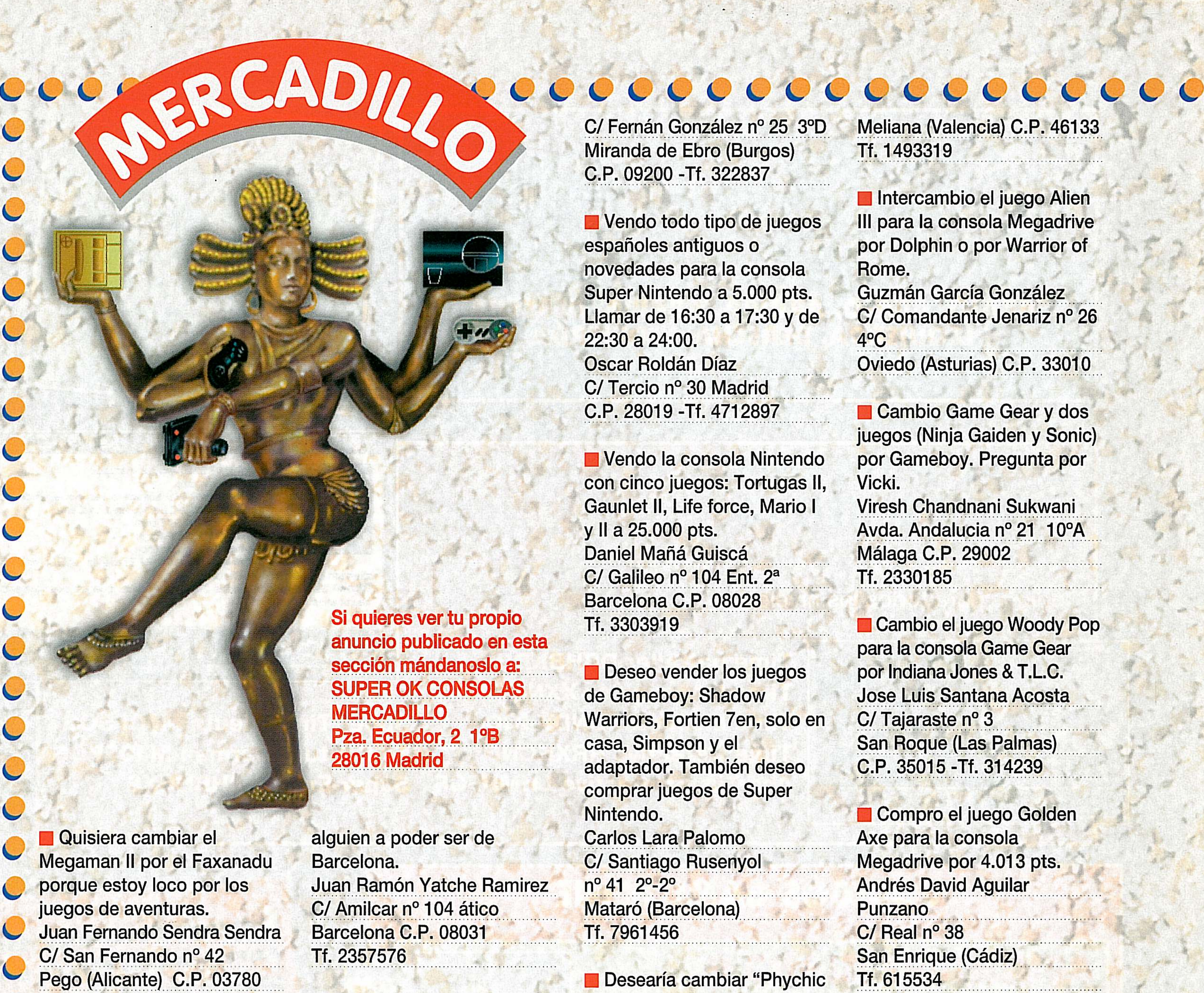
Con tanto truco, fase, vida extra y demás, más de uno pensará que de dónde salen ¿eh? Pues es evidente, juega que te juega, fase tras fase y, eso sí, probando todo lo que se le ocurre a uno (que no es poco). Lo dicho, si queréis algún truco de un juego en especial, carta, boli, sello de correos y al buzón. Se hará lo que se pueda. Palabra.

Molsga Krugger.

La dirección a la que deberéis enviar vuestras cartas es:

**SUPER TRUCOS.
OK SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1° B
28016 MADRID**

MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
SUPER OK CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Quisiera cambiar el Megaman II por el Faxanadu porque estoy loco por los juegos de aventuras.
Juan Fernando Sendra Sendra
C/ San Fernando nº 42
Pego (Alicante) C.P. 03780

■ Cambio Sonic II or el Chuck Rock o Ghouls'n Ghost.
Rafael García Sánchez
C/ Nueva nº 15 bajo
Denia (Alicante) C.P. 03700
Tf. (96) 5788220

■ Compro Bart's Nightmare a 7.000 pts. para la Super Nintendo en buenas condiciones. Exclusivamente para Zaragoza. Preguntar por Rubén.
Rubén Sanz Gallardo
C/ Idelfonso Manuel Gil
nº 34 3ºD-Zaragoza
C.P. 50015 -Tf. 730946

■ Vendo videoconsola Master System II con once juegos. Entre ellos Olimpic Gold, Sonic, Shadow, Dancer, etc... Se lo vendo a alguien a poder ser de Barcelona.
Juan Ramón Yatche Ramirez
C/ Amilcar nº 104 ático
Barcelona C.P. 08031
Tf. 2357576

■ Compro el juego Alien III a 5.590 pts para la consola Master System II
Isidro Valencia Martín
El Melonar nº 65
San Andrés y Sauces (Santa Cruz de Tenerife) C.P. 38720
Tf. 450739

■ Vendo la consola Super Nintendo con el juego Super Mario World y dos mandos. Está nueva. Veine días, con seis meses de garantía. A 18.500 pts.
Cesar Barón Baz
C/ Gran Vía nº 1129 4º 3ªA
Barcelona C.P. 08020
Tf. 3087543

■ Cambio el juego Fester's Quests para la consola NES por los juegos Blue Shadow o Dinablaster.
Sergio Alonso Ruiz
C/ Fernán González nº 25 3ºD
Miranda de Ebro (Burgos)
C.P. 09200 -Tf. 322837

■ Vendo todo tipo de juegos españoles antiguos o novedades para la consola Super Nintendo a 5.000 pts. Llamar de 16:30 a 17:30 y de 22:30 a 24:00.
Oscar Roldán Díaz
C/ Tercio nº 30 Madrid
C.P. 28019 -Tf. 4712897

■ Vendo la consola Nintendo con cinco juegos: Tortugas II, Gaunlet II, Life force, Mario I y II a 25.000 pts.
Daniel Mañá Guiscá
C/ Galileo nº 104 Ent. 2ª
Barcelona C.P. 08028
Tf. 3303919

■ Deseo vender los juegos de Gameboy: Shadow Warriors, Fortien 7en, solo en casa, Simpson y el adaptador. También deseo comprar juegos de Super Nintendo.
Carlos Lara Palomo
C/ Santiago Rusenyol
nº 41 2º-2º
Mataró (Barcelona)
Tf. 7961456

■ Desearía cambiar "Phychic World" por el juego "G. Loc" para la Game Gear. Es que no le veo gracia y no me gusta nada.
Eugenio Echevarria Manau
Valls I Taverner nº 13
(Barcelona) C.P. 08006
Tf. 2004581

■ Compro el juego Best of the Best para la consola Nintendo a 6.490 pts. Pagaré contra reembolso o por correo.
José Triano Rosales
C/ del Prat nº 43 13º 3ª
Vicadecans (Barcelona)
C.P. 08840 -Tf. 6584778

■ Vendo la consola Nintendo con cuatro mandos, nueve juegos y telemach por 43.000 pts.
Paco Villaplana Navarro
C/ Tomás Trenor nº 9 p-13
Meliana (Valencia) C.P. 46133
Tf. 1493319

■ Intercambio el juego Alien III para la consola Megadrive por Dolphin o por Warrior of Rome.
Guzmán García González
C/ Comandante Jenariz nº 26 4ºC
Oviedo (Asturias) C.P. 33010

■ Cambio Game Gear y dos juegos (Ninja Gaiden y Sonic) por Gameboy. Pregunta por Vicki.
Viresh Chandnani Sukwani
Avda. Andalucia nº 21 10ºA
Málaga C.P. 29002
Tf. 2330185

■ Cambio el juego Woody Pop para la consola Game Gear por Indiana Jones & T.L.C.
Jose Luis Santana Acosta
C/ Tajaraste nº 3
San Roque (Las Palmas)
C.P. 35015 -Tf. 314239

■ Compro el juego Golden Axe para la consola Megadrive por 4.013 pts.
Andrés David Aguilar Punzano
C/ Real nº 38
San Enrique (Cádiz)
Tf. 615534

■ Vendo o cambio los juegos Ninja Gaiden, Donald Duck y Sonic para la consola Game Gear. No lo dejes pasar.
Marcos Barba Gallego
C/ Antonio López nº 20/22 4ª
Cádiz C.P. 11004 -Tf. 212842

■ Cambio el juego Chase H.O. por el Super Mario Land II.
David Camacho Gómez
C/ Provenza nº 30 Bajo
Mataró (Barna) C.P. 08303

■ Vendo consola Master System II plus con dos mandos y cuatro juegos por 16.000 pts. o cambio por Nintendo con dos mandos y tres o cuatro juegos.
Ivan Correa Hernández
C/ Guadarrama nº 2 4ºB
Parla (Madrid) C.P. 28980
Tf. 6994654

Vendo consola Nintendo y juegos Punch Out, Metal Gear, Super Mario Bros I junto o por separado. Llamar en horas de comida.
Gabriel Ustariz Cantero
Avda. San Jorge nº 75 10ºG
Pamplona (Navarra)
C.P. 31012
Tf. (948) 177929

Compro el juego Wonderboy para la consola Master System II - Sega por 2.025 pts.
Rafaela Riejos Leon
C/ Pasaje Pico de Moncayo nº 2 3º 6ª
Palma de Mallorca (Baleares)
C.P. 07008
Tf. 737529

Quería cambiar I juego Sonic I para la consola Master System II por el Street of Rage y si no lo hay, el Buble - Buble
Jose Manuel Riosco Velazquez
C/ Fray Jose de Cerderiña nº 27 2ºC
Parque Europa (Madrid)
C.P. 28024 -Tf. 7067980

Me gustaría cambiar el juego "Double Dragon" o por el "Life Force" o por "Tiger Heli" para la consola NES.
Javier Santos Estevez
C/ Isaac Peral nº 12 1º 3ª
Castelldefels (Barcelona)
C.P. 08860
Tf. 6654929

Cambio y vendo Strider y Fantasía. Los dos por 10.000 pts o por el Kid Chamaleon. ¡¡Por favor!!
Javier Rodriguez Ortega
C/ Luis Ruiz nº 111 9ºF
Madrid C.P. 28017
Tf. 7642335

Me gustaría coprar la consola Megadrive y comprar y cambiar juegos Teddy boy y Fantasy Zone.
Domingo Bautista Pastor
C/ Valencia nº 10 3º 2ª
Sant Joan Despi (Barcelona)
C.P. 08970

Vendo la consola Super NES en perfecto estado por 15.000 pts. Llamar de 19:45 a 20:45 (sólo Barcelona ciudad).
Altarriba Alejandro
C/ Bertrán nº 115
Barcelona C.P. 08023
Tf. 4172013

Vendo juegos de Gameboy Terminator II y Double Dragon III. Los dos por 5.500 pts. o 3.000 cada uno. Animaros consolegas.
Astur Hugo Montés Fdez.
C/ Silla del Rey nº 5 2ºA
Oviedo (Asturias)
C.P. 33006
Tfs. (98) 5257262 / 5247872

Compro el juego Super Wrestle Mania para la consola Megadrive por 7.990 pts.
Angel Fuster Lara
C/ Casa Economato s/n
Vallcebre (Barcelona)
C.P. 08699 -Tf. 8227083

Vendo el juego James Pand II para la consola Megadrive por 6.500 pts. Rebajo más de 2.000 pts. Nuevo. Es de sega Gennesis pero no pasa nada.
Gonzalo Carrera Bascuñana
C/ Reyes Católicos nº 24 3º Interior
Córdoba C.P. 14001
Tf. 473701

Vendo juegos de Turbografx para la Nintedo. También vendo Star Wars, Pistola y Joystick Ni-5 de Nitendo 8 bits.
Joaquín Freixes Masip
C/ Sant Bartomeu nº 24
El Masroig (Tarragona)
C.P. 43736 -Tf. (977) 825231

Cambio el juego Track and Field para la consola NES.
Manuel Torres Hoyos
C/ Reina de los Angeles nº 2 4ºB
Sevilla C.P. 41013
Tf. 4629686

Cambio el Gradius/Konami para la consola NES.
Jose Nieto Amores
C/ Reina de los Angeles nº 2 3ºD -Sevilla
C.P. 41013 -Tf. 4627004

Cambio el juego de Aventures of "Bayon Billy"
Jose Nieto Amores
C/ Reina de los Angeles nº 2 3ºD -Sevilla
C.P. 41013
Tf. 4627004

Cambio Tazmania y otros juegos de la Megadrive por juegos Megadrive.
Beatriz Martínez Gutierrez
C/ San Bernardo nº 55 4ºI
Gijón (Asturias) C.P. 33201
Tf. (985) 171904

Vendo, compro, cambio cartuchos para Super Nintendo. Ultimas novedades.
Jose Julio Arias - Camisón Becerril
C/ Vicente Medina nº1
Beniajan (Murcia) C.P. 30570
Tf. (968) 873396

Vendo juegos Game Gear baratos entre (Sonic II, Chuck Rock, Mickey Mouse y Wonderboy I y II)
Samuel Iglesias Rodriguez
C/ Rayo nº 29 (bajo)
Getafe (Madrid) C.P. 28904
Tf. 6955352

Vendo Asterix, Rastan, Alien Stone, Wonderboy, Super Kick Off, y Paperboy. Cada uno de ellos por 3.500 para la consola Master.
Miguel Angel Calvo Martínez
C/ Cid Campeador nº 23 1º
Alfafar (Valencia) C.P. 46910
Tf. 3963115

Quería cambiar mi consola Super Nintendo y mis juegos Street Fighter II y Super Mario World por la Megadrive y por los juegos Europian club football y SuperMonaco GP II.
Antonio Caserio Alvarez
C/ Tabernas nº 9 3º piso
La Coruña C.P. 15001
Tf. 209769

Cambio Gameboy más auriculares más cable Link más pilas más tetris más Double Dragon II más revistas de consola por Game Gear. Buen estado.
Albert Grau Rodriguez
C/ Miguel Vives nº 68 Entlo-1ª
Tarrasa (Barcelona)
C.P. 08222
Tf. 7316980

Vendo y cambio el Super Mario World y Super Castlannia IV para la consola Super Nintendo por 6.000 y 7.500 pts. respectivamente. También los intercambio por Krusty's Super Fun House o Dragon's Lair o Super Mario Kart.
Alonso Pérez
Avda. De Buenos Aires nº 59
Madrid C.P. 28038
Tf. 7787469

Vendo los juegos Shinobi I y II, Tazmania, Mickey Mouse para la consola Game Gear y Mercs, California y veinte más para la consola Master System II a mitad de precio. Los juegos están sin caja pero en perfectas condiciones.
Francisco Montesinos Trigo
C/ Abderramán II nº1 4ºC
Murcia C.P. 30009
Tf. 294719

Vendo o intercambio accesorios de NES, Atari 2600 con dos mandos de control. Intercambio por Master System II con dos Pads y dos juegos.
Jose María Romero Gonzalez
Avda. Vilanova i La Geltrú nº 20 casa
Cunit (Tarragona) C.P. 43881

Vendo ordenador Spectrum con más de cien juegos, Joystick, Pistola (También con juegos). También lo vendo separado (Consultar precio). Todo esto tiene un valor de 32.000 pts pero lo vendo por sólo 26.500 o lo cambio todo por una Megadrive con cuatro juegos mínimo.
Raul Torres Alcuña
C/ Pérez Galdós nº 33 4º 1ª
Palma de Mallorca (Baleares)
C.P. 07006
Tf. 467550



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
SUPER OK CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Cambio una Mastr System II por el juego de la Mega Drive Streets of Rage II y el Mickey Mouse and Donald Duck World of Ilusion.
Ivan Moriano Casado
Calle Catalunya nº 15 B1
Sant Andrés de la Barca
(Barcelona) C.P. 08740

■ Cambio el Game boy con seis juegos (Tetris, tortugas, world cup, etc...) por Super Nintendo con uno o más juegos.
Rudy Méndez Sánchez
C/ Gran Vía Corts Catalanes
nº 162 Esc.C 7º 3
Barcelona C.P. 08004
Tf. 4322063

■ Vendo o intercambio Game Boy con el juego Super Mario Land 2
Ignacio Pérez Abascal
C/ Justina Berdia
Santander (Cantabria)
C.P. 39620 - Tf. 563896

■ Me gustaría cambiar el juego U.N. Squadron para la Super NIntendo por el Prínipe de Persia que al igual que el U.N. Squadron tiene el mismo precio. Está muy bien cuidado.
Raul Fernández Herreros
Avda. de la Constitución
nº 39 4ºA
Coslada (Madrid) C.P. 28820
Tf. 6716091

■ Cambio NES con cuatro juegos por la Megadrive. Escribidme.
Francisco Cerriero Martín
C/ Bermujo nº 10
Marón de la montera (Sevilla)
C.P. 41530

■ Vendo el juego Super WWF Wrestling por 9000 pts.
Juan Domingo
Herrera Martínez
C/ Tetuán nº 10
Villarrobledo (Albacete)
C.P. 02600
Tf. (967) 144687

■ Compro el arma definitiva para la Megadrive: Menacer por 11.900 pts.
Joaquín Cañete Alcaide
C/ Rejanas nº 2 1ºB
La Rambla (Córdoba)
C.P. 14540

■ Compro el juego Las tortugas Ninja para la NES por 6.500 pts.
Guillermo Pérez García
Inca Garcilaso nº 9 3ºB
Huelva C.P. 21005

■ Cambio los juegos Terminator, Super Tennis y Champions of Europe por los Simpsons, Wonderboy y Super Kick off respectivamente.
Javier Valero Díaz
Ronda Constitución nº 34
Monovar (Alicante)
C.P. 03640 - Tf. 471132

■ Vendo cartucho Nintendo World Cup para la Gameboy en buen estado. Dos meses de uso. LLamar tardes a partir de las cinco.
Ivan Sánchez Saugar
C/ Oña nº 155 1º 2
Madrid C.P. 28050
Tf. (91) 7663002

■ Compro el juego Super Kick Off para la Game gear
Miguel Toló López
Avda. Alcalde Altisent nº 15 1º
Tremp (Lérida)
C.P. 25620
Tf. 657164

■ Compro el mando de Megadrive.
Raul Fernández Irueba
Tf. 500289

■ Cambio Sonic por D. Robinson
Jorge Alvare García
C/ del Maestro Serrano nº 5 5
Alacuas (Valencia) C.P. 46970
Tf. (96) 1509657

■ Vendo Bulls vs Lakers para la Megadrive. Estado nuevo. Sólo he jugado dos veces. Tengo uno parecido.
Francisco Román Cervera
C/ Pilar nº 19
San Sebastian de los Reyes
(Madrid) C.P. 28700
Tf. 6529854

■ Vendo lote de cinco juegos para la Game Gear: Psychic World, Wonder boy I y II, Axbatter y Dragon Crystal por 8000 pts. Llamar por la tarde.
Israel Campuzano Marcos
C/ Polvoranca nº 8 3º B
Getafe (Madrid) C.P. 28901
Tf. 6964409

■ Compro el juego New Zeland Story por 5.990 pts.
Salvador Díez Pozo
Paseo de la Concordia
nº 6 1-2
La Llagosta (Barcelona)
C.P. 08120

■ Vendo juegos para la Megadrive: Mercs pehlios Quackshot, Pit Fighter, Double Dragon por 15.000 pts o 3.500 cada uno. Si te interesa llama.
Antonio Estarlich Blanco
C/ González nº 18 Entlo. 3ª
Cerdanyola (Barcelona)
C.P.08290
Tf. (93) 6913191

■ Vendo los juegos WWF Super Stars II y Mario & Yoshi para la Game boy. Los juegos están nuevos, sin ningún daño ni en las instrucciones ni en el juego ni en las cajas.
Fernando Rodriguez Vázquez
C/ Turina nº 3 1º A
Oviedo (Asturias) C.P. 33011
Tf. (98) 5289350

■ Compro Wonder boy para la Master System II por 2025 pts.
Ramón Juan Berna
C/ Lepanto nº 16
Albatena (Alicante)
C.P. 03340

■ Compro Super Mario Land II por 5.490 pts.
Jesús Galdamez Soldevilla
Carretera de Zaragoza nº 62
Alfaro (La Rioja) C.P. 26540
Tf. 180334

■ Vendo Mickey Mouse para la Master System II por 5.000 pts.
Mario Moya Troyano
C/ Sagrado Corazón de
Jesús nº 4 4º Izqda.
Jaen C.P. 23005
Tf. 273567



CENTRO MAIL
YA TIENES 9 CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL
VENTA POR CORREO
VXC
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
Atocha MADRID
Pº Sta. María de la Cabeza, 1 Tel: 527 82 25
SOL MADRID
Calle Montera, 32, 2º Tel: 522 49 79
PLAÇA CATALUNYA BARCELONA
Carrer de Pau Claris, 106 Tel: 412 63 10
ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia Local 100 B-2 Pl. Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA
Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
Dos Hermanas (SEVILLA)
Calle Las Morerillas, 6 TEL: 566 76 64
Fuengirola (MALAGA)
Calle Alemania, 5 Tel: 58 25 82
BURGOS
Av. Reyes Católicos, 18. Trasera. TEL: 24 05 47
Tres Cantos (MADRID)
Edificio El Zoco Posterior Avda. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
¡NUEVO! CENTRO
¡EN MAIL, ESTAN LOCOS, REGALAN JUEGOS!
¡QUE GUAY! VOY CORRIENDO A MAIL ANTES DE QUE SE ACABEN.
ES MUY SENCILLO, SI ELIGES UN JUEGO DE LA ZONA AZUL TE REGALAMOS OTRO DE LA ZONA ROJA.
DATE PRISA Y BUSCA LOS DOS (DEL MISMO SISTEMA) QUE MAS TE GUSTEN.
ZONA AZUL
ALIEN 3 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
AQUABATICS MEGADRIVE - 8990
BATMAN MEGADRIVE - 6990
BATMAN RETURN MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5190
BUCK ROGERS MEGADRIVE - 6990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 6990
D ROBINSON BASKET MEGADRIVE - 6990
DEVILISH GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK M. SYSTEM - 5590
E A HOCKEY MEGADRIVE - 6990
FANTASY ZONE GAME GEAR - 5190
HOME ALONE MEGADRIVE - 6990
LEMMINGS M. SYSTEM - 5990
LOTUS T. CHALLENGE MEGADRIVE - 6990
MARBLE MADNESS GAME GEAR - 5190
MICKEY MOUSE CAST... MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990
OUT RUN EUROPA GAME GEAR - 5190
PACMANIA M. SYSTEM - 6990
PAPER BOY MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
POPILS GAME GEAR - 5190
PRINCE OF PERSIA GAME GEAR - 5190
QUACK SHOT MEGADRIVE - 6990
ROAD RUSH 2 MEGADRIVE - 6990
SENNA S MONACO GP M. SYSTEM - 6590
SHADOW OF THE BEAST MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 6990
SLIDER GAME GEAR - 5190
SONIC 1 M. SYSTEM - 5990
SONIC 2 MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490
SPEED BALL 2 MEGADRIVE - 7990
SPIDERMAN MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990
SUPER MONACO GP GAME GEAR - 5190
SUPER SPACE INVADERS GAME GEAR - 5190
TALESPIN MEGADRIVE - 6990
TAZMANIA M. SYSTEM - 5990
TERMINATOR 2 MEGADRIVE - 6990
W C LEADER BOARD MEGADRIVE - 6990
ZONA ROJA
AX BATTLER GAME GEAR - GRATIS
BONANZA BROS M. SYSTEM - GRATIS
COLUMNS MEGADRIVE - GRATIS
CHESS MASTER GAME GEAR - GRATIS
DICK TRACY M. SYSTEM - GRATIS
GALAXY FORCE II MEGADRIVE - GRATIS
GAUNTLET M. SYSTEM - GRATIS
GYNOUG MEGADRIVE - GRATIS
HALLEY WARS GAME GEAR - GRATIS
KLAX MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
MERCS MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
OUT RUN MEGADRIVE - GRATIS
PENGO GAME GEAR - GRATIS
POPULOUS M. SYSTEM - GRATIS
PUT & PUTTER M. SYSTEM - GRATIS GAME GEAR - GRATIS
RAMBO III MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
SAGAIA M. SYSTEM - GRATIS
SEGA CHESS M. SYSTEM - GRATIS
SOLITAIRE POKER GAME GEAR - GRATIS
SPACE HARRIER GAME GEAR - GRATIS
STRIDER MEGADRIVE - GRATIS
TOE JAM AND EARL MEGADRIVE - GRATIS
WOODY POP GAME GEAR - GRATIS
ZERO WING MEGADRIVE - GRATIS
NOVEDADES
ANOTHER WORLD MEGADRIVE - 8490
ASTERIX M. SYSTEM - 5990
CAPTAIN PLANET MEGADRIVE - PROX GAME GEAR - 5490
CYBORG JUSTICE MEGADRIVE - 6990
CHIKI CHIKI BOYS MEGADRIVE - 5990
DOUBLE DRAGON III MEGADRIVE - 8490
FATAL FURY MEGADRIVE - 7990
FLASH BACK MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6690 GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5190
HOME ALONE M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
INDIANA JONES MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5190
KICK OFF MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5490
KRUSTY FUN HOUSE MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6690 GAME GEAR - 5990
LA SIRENITA MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5190
LAND OF ILUSION M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
PRINCE OF PERSIA M. SYSTEM - 5990
RAINBOW ISLAND M. SYSTEM - 5490
ROLLING THUNDER II MEGADRIVE - 6990
SIDE POCKET MEGADRIVE - 6490
SIMPSON SPACE MUTANTS MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
SPIDERMAN II GAME GEAR - 5990
STREETS OF RAGE M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II MEGADRIVE - 6990
STRIDER II MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6990
SUNSET RIDERS MEGADRIVE - 6990
TINY TOONS MEGADRIVE - 6990
TOM Y JERRY M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
TURTLES HYPERSTONE MEGADRIVE - 7990
WWF STEEL CAGE M. SYSTEM - 6690 GAME GEAR - 5990
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1 28045 MADRID
DESCUENTO 500 Ptas.
SI ELIGES UN JUEGO MARCADO COMO NOVEDAD TE DESCONTAREMOS 500 PTS SOBRE SU P.V.P. O TE REGALAREMOS UNA CAMARA FOTOGRAFICA.
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS

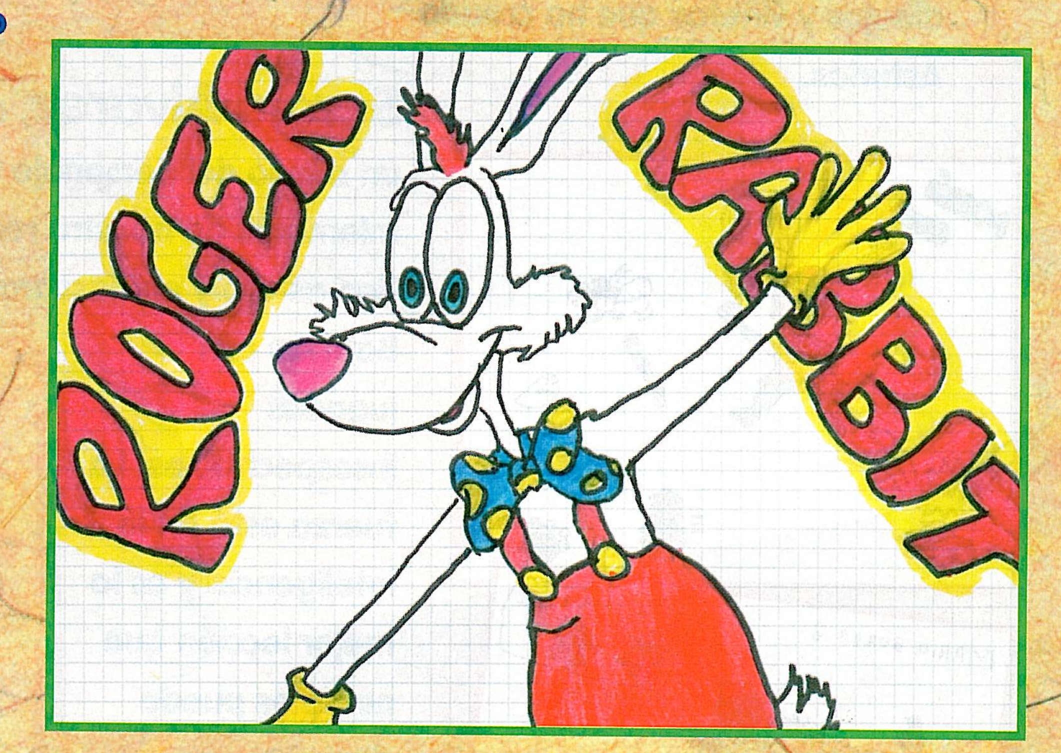


Mmmmm, ya huele a verano. El tiempo mejora y los días con solito proliferan de forma considerable. Por si fuera poco, la idea de las vacaciones revolotea en las mentes de todos los que hacemos la revista. No es que estemos cansados, sino que, como vosotros, necesitamos tiempo para jugar con la consola, salir con los amigos y disfrutar del buen tiempo. Quedan lejanos aquellos días en los que las vacaciones duraban tres largos y maravillosos meses. Por eso, ahora es el momento de jugar, mandarnos dibujos y descubrir trucos, porque las consolas son un medio para que vosotros lo paséis bien...

José Fernández Francés, de Madrid, nos envía un precioso dibujo anticipándose a lo que va a ser un exitazo de juego.



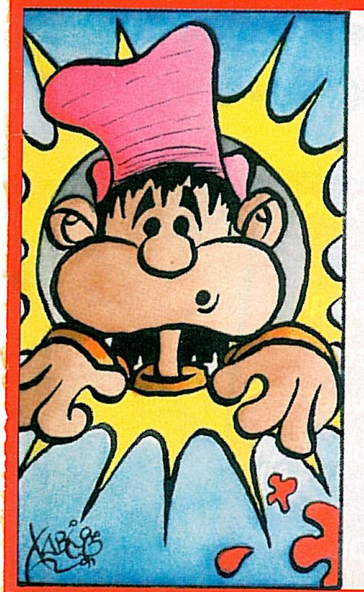
Patricia y Hector Ramirez son dos hermanos super enrollados que nos envían varios dibujos consoleros. Sólo publicamos uno de ellos (nuestro favorito) pero os lo agradecemos como si fueran 4. Por cierto, contestando a vuestra pregunta, el primer número de Super Consolas apareció en Diciembre del año pasado. Saludos a todos los riojanos.



Desde Las Palmas de Gran Canaria, **Rafael Serrano Espada** nos ha hecho llegar dos simpáticos dibujos en los que el protagonista es Mario (faltaría más).

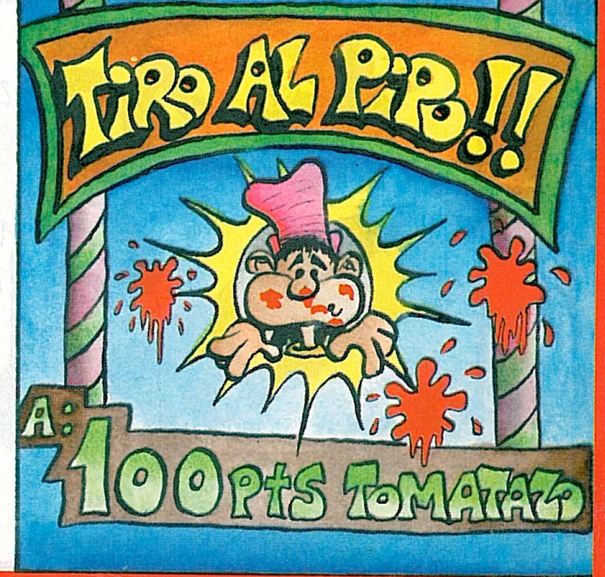


PIPO D2 RAPIDOS



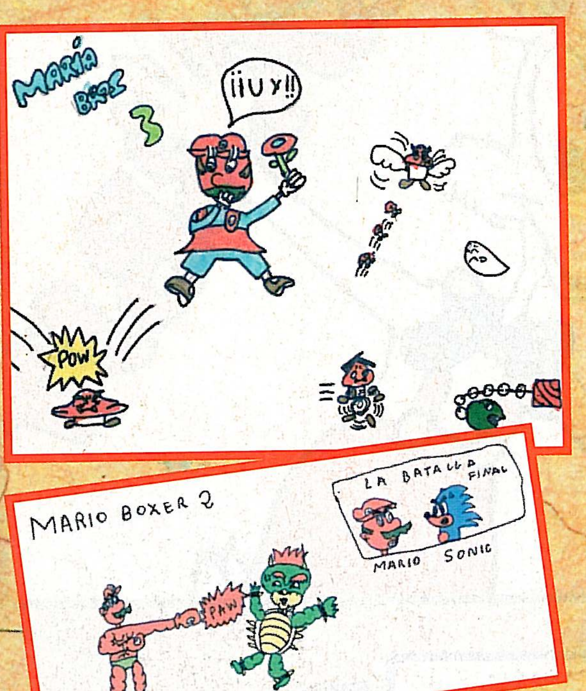


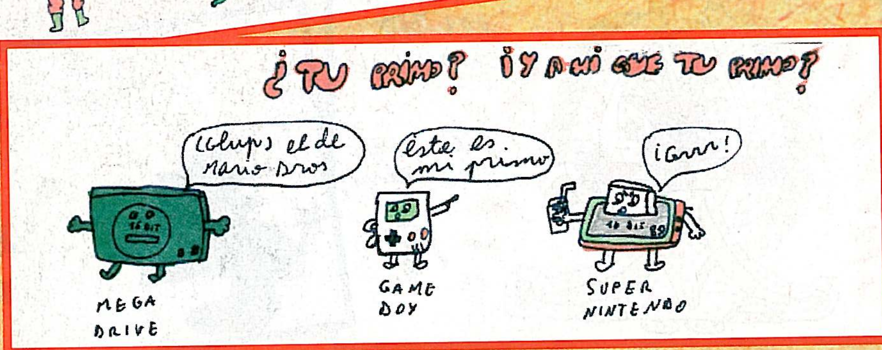




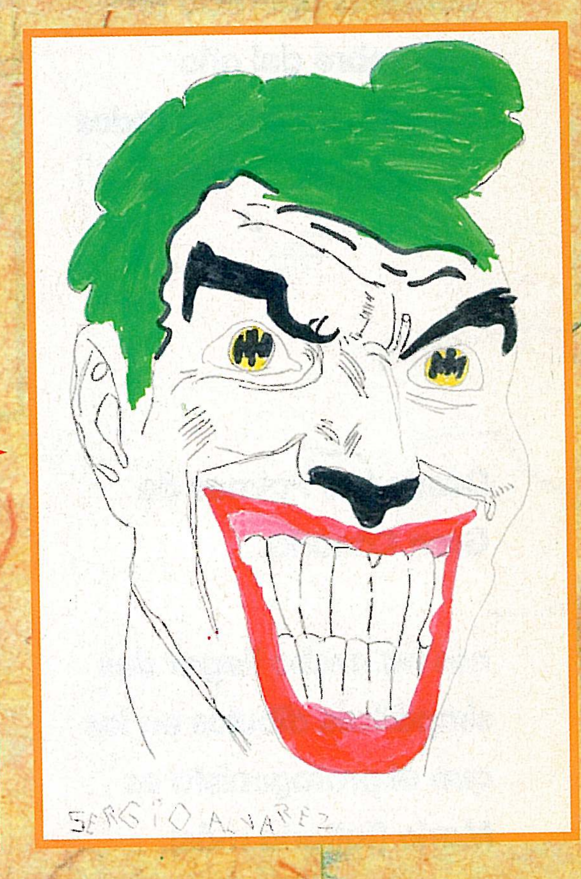
LA TIERRA DE LAS CONSOLAS

Hay algunos de nuestros lectores que van para dibujantes de cómics, porque la imaginación que le echan al asunto no es normal. Si no lo creéis, mirad la ristra de dibujos y viñetas que ha creado **Serafín Gonzalez Redondo**, de Asturias.

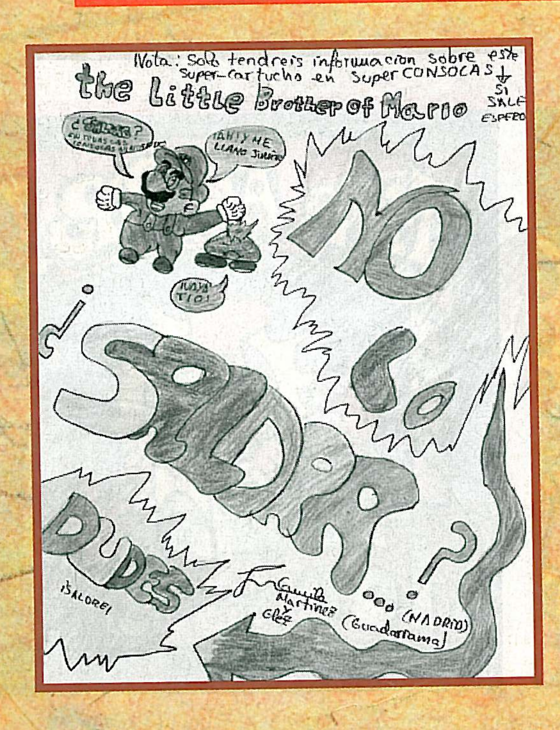




Sergio Alvarez, desde Barcelona, manda un dibujo del personaje favorito de uno de los miembros de nuestra redacción (el joker), ese tipo astuto y enmascarado que volvía loco a Batman con jugadas insospechables. La fuerza está en la inteligencia y es la mejor lección que nadie os puede dar.



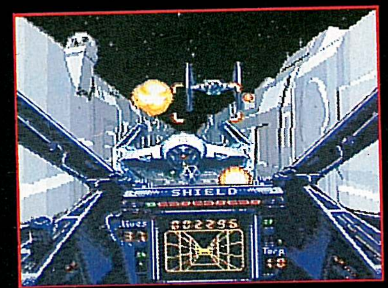
Camilo Martinez de Madrid ha creado a Junior, el hermano pequeño de Mario. Ya sólo falta que le hagan una serie de juegos y se haga tan famoso como el mayor.



Lo bueno, si breve, dos veces bueno. Ojala este número de la revista haya sido de vuestro agrado. Sólo queda recordaros que si queréis colaborar en esta sección con cualquier idea deberéis mandarnos vuestras colaboraciones en un sobre a la siguiente dirección:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
OK SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1° B 28016 MADRID







La Estrella del nuevo Super Pack

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador . . .
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA,** con un precio inigualable en toda la galaxia.

EL SUPER PACK ESTRELLA Incluye:
- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo



